Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro
11/14 · Ausgabe 211 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 11

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

DIE VOLLE PACKUNG

SUPER SMASH BROS.

- Großer 3DS-Test auf 6 Seiten!
- So schaltet ihr alle Figuren und Stages frei!
- Gratis-Beilage zu den Kämpfern & Modi

BAYONETTA 2

Der Action-Hit für Wii U im Test: Deshalb fegt Bayonetta die Konkurrenz weg!

125 JAHRE Nintendo

Große Reportage-Reihe zu Nintendos Jubiläum

AUSSERDEM IM HEFT:

SKYLANDERS: TRAP TEAM (Wii U) | **BRAVELY SECOND** (3DS)
DISNEY INFINITY 2.0 (Wii U) | DISNEY MAGICAL WORLD (3DS)
FINAL FANTASY EXPLORERS (3DS) | **FIFA 15** (Wii, 3DS)

SATURN
PRÄSENTIERT:

DIE DEUTSCHLAND-PREMIERE

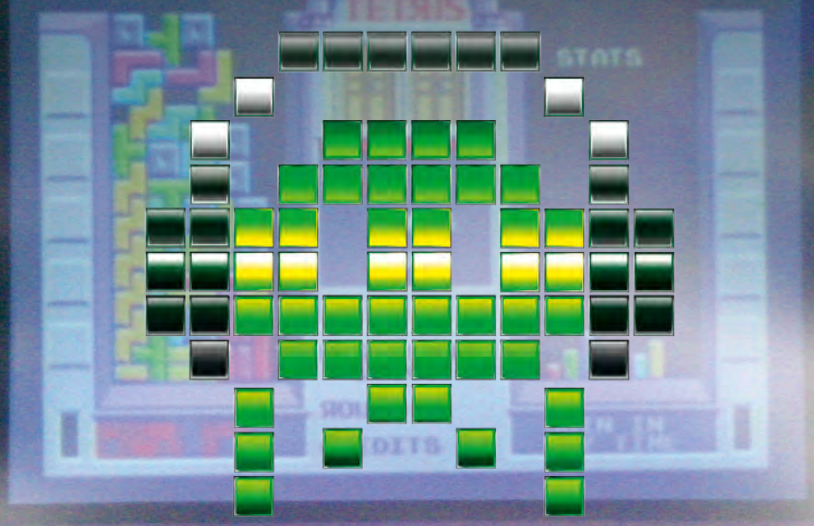
15.11.14
Samstag, 19.30 Uhr,
Stuttgart, Liederhalle

29.3.15
Sonntag, 20 Uhr,
Berlin, Tempodrom

21.3.15
Samstag, 20 Uhr,
München, Philharmonie

VIDEO GAMES LIVE

Von Space Invaders bis Final Fantasy:
präsentiert von Tommy Tallarico – mit großem Orchester und Chor!



„Eine wunderschöne Aufführung!"
USA TODAY

„Ergreifend!"
The London Times

„Bezaubernd! Bombastisch!"
New York Times

Mit der Musik von
Final Fantasy, Warcraft,
Sonic, Skyrim,
Metal Gear Solid,
Kingdom Hearts,
Castlevania,
Street Fighter II,
Mega Man,
Monkey Island,
Earthworm Jim u.v.m.!

StuttgartKonzert
tickets **0711-52 43 00**
www.stuttgartkonzert.de

Berlin
tickets **089559686-13**
www.kulturgipfel.de

münchen event
tickets **089-93 60 93**
www.muenchenevent.de

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES
ARTS & ENTERTAINMENT PRODUCTIONS

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Kaum zu glauben, aber es ist tatsächlich schon ganze 125 Jahre her, dass Nintendo gegründet wurde! Am 23. September 1889 wurde das Traditionsunternehmen in Kyoto, Japan, ins Leben gerufen und hat seitdem eine lange Geschichte voller Wandel hinter sich. Anlässlich dieses großen Jubiläums beleuchten wir Nintendos Historie in einer mehrteiligen Reportage-Reihe, die in dieser Ausgabe mit den Anfängen von Nintendo ihre Premiere feiert. Und wo wir schon bei Reportagen zu Nintendo sind: Wir haben außerdem den Nintendo World Store in New York besucht und verraten euch, was euch in dem einzigartigen Mix aus Nintendo-Museum und Merchandise-Shop so erwartet.

Im Testbereich macht sich derweil das bevorstehende Weihnachtsgeschäft deutlich bemerkbar, denn inzwischen trudeln bei uns in der Redaktion immer mehr Testversionen zu bald erscheinenden Spielen ein. Ein ganz besonderes Highlight darunter ist natürlich *Super Smash Bros.* für 3DS, mit dem wir uns extra ausführlich beschäftigt haben. Wie gut funktioniert *Smash* auf einem Handheld? Was können die vielen neuen Kämpfer? Wie ist der Umfang? Diesen und allen weiteren Fragen gehen wir in unserem großen Test auf sechs Seiten nach. Außerdem haben wir *Bayonetta 2* sowie die Wii-U-Version des ersten Teils auf den Prüfstand gestellt und verraten euch, ob sich der Kauf für Actionfans lohnt. Fans von Sammelfiguren kommen hingegen mit den Tests zu *Skylanders: Trap Team* sowie *Disney Infinity 2.0* auf ihre Kosten – inklusive praktischem Direktvergleich der beiden Plastikfiguren-Abenteuer!

In unserer Retro-Strecke widmen wir uns diesmal nicht Videospiel-Klassikern direkt, sondern beleuchten stattdessen, was für interessante Lektüre es für Retro-Fans gibt. Außerdem verraten wir euch in unseren Tipps & Tricks, wie ihr alle Figuren und Stages in *Super Smash Bros.* für 3DS freischaltet und wie ihr an alle goldenen Skulltulas in *Hyrule Warriors* rankommt. Des Weiteren findet ihr, wie in jeder Ausgabe, auch diesmal zahlreiche Tests zu den aktuellen Titeln im eShop für Wii U und 3DS sowie unsere Community-Seiten mit euren Leserbriefen, der N-ZONE-Superliga und dem Spielerforum.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

SUPER SMASH BROS. (Test)

Seite 38

Die lange Wartezeit ist vorbei, das neue *Super Smash Bros.* für 3DS ist da!

BAYONETTA 1 & 2 (Test)

Seite 26 & 30

Wir haben die Hexen-Action für Wii U einem ausführlichen Test unterzogen.

NINTENDO WIRD 125 (Reportage)

Seite 72

Im ersten Teil unserer Reportage-Reihe geht's um Nintendos Anfänge.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Arbeitshelden des Monats:**
  Nicht nur die Redakteure geben jeden Monat aufs Neue ihr Bestes, um euer Lieblingsmagazin zu dem zu machen, was es ist – doch natürlich trägt auch das liebe Layoutteam maßgeblich zur Erstellung der N-ZONE bei. Schließlich macht das Lesen eines Artikels noch viel mehr Spaß, wenn der Text schön verpackt ist.
- **Test, den jeder machen wollte:**
  Dieses Mal gab es gleich mehrere Spiele, die sich einige Redakteure für den Test gerne unter den Nagel reißen wollten. Allen voran stand natürlich *Super Smash Bros.* für 3DS hoch im Kurs, doch auch die gute Bayonetta hatte gleich drei Interessenten.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Obwohl das Weihnachtsgeschäft schon vor der Türe steht, gibt es immer noch kein Wort von Nintendo zum Veröffentlichungsdatum der Wii-U-Version von *Super Smash Bros.* Langsam wird es wirklich höchste Eisenbahn!

DAS TEAM

11/2014

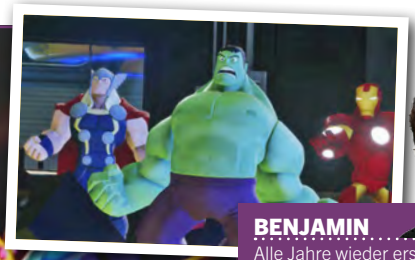
MARCO

Dass *Bayonetta* ein Meisterwerk ist – jetzt auch auf der Wii U – wussten wir ja schon und das bestätigt sich auch in unserem Test zum Erstling ab Seite 30. Die große Frage war bis zuletzt, ob Teil zwei an diese enorm hohe Qualität heranreichen oder sie sogar noch übertrumpfen kann. Die Antwort darauf erhaltet ihr, wenn ihr ganz schnell zum Test auf Seite 26 blättert. Viel Spaß beim Lesen!

30 & 26

TEST | BAYONETTA & BAYONETTA 2

36



BENJAMIN

Alle Jahre wieder erscheint ein neuer *Skylanders*-Teil, und auch *Disney Infinity* begibt sich in diesem Jahr erstmals in die zweite Runde. Neben unseren ausführlichen Tests zu den beiden Plastikhelden-Abenteuern stellen wir die Titel knallhart gegenüber und finden anhand verschiedener Kategorien heraus, welches der beiden Taschengeld-Gräber auf lange Sicht mehr Spaß macht.

TEST | SKYLANDERS: TRAP TEAM VS. DISNEY INFINITY 2.0

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 14

3DS

Bravely Second 16
Final Fantasy Explorers 18

TEST

Charts 58
Das Team 21
Meinungsmache 22
Release-Termine 24
Skylanders: Trap Team vs. Disney Infinity 2.0 36
So testen wir 20
Top-Spiele 50

Wii U

Art of Balance (eShop) 65
Bayonetta 30
Bayonetta 2 26
Chimpuzzle Pro (eShop) 64
Cubemen 2 (eShop) 63
Disney Infinity 2.0 34
Nobunaga's Ambition (Virtual Console) 62
Skylanders: Trap Team 32
Street Fighter Alpha 2 (Virtual Console) 64
Teslagrad (eShop) 60

Wii

FIFA 15: Legacy Edition 46

3DS

Comic Workshop (eShop) 63
Disney Magical World 44
FIFA 15: Legacy Edition 46
Mega Man Xtreme (Virtual Console) 61
Mega Man Xtreme 2 (Virtual Console) 61
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS 38
Street Fighter 2010: The Final Fight (Virtual Console) 65
Tenkai Knights 48

38

LUKAS

Was lange währt, wird endlich gut? Ursprünglich hätten *Super Smash Bros.* für Nintendo 3DS und Wii U schon zum Release der Wii U im Laden stehen sollen. Dieses Ziel wurde „knapp" verfehlt, aber immerhin landet die Handheld-Fassung der Nintendo-Prügelei in diesem Monat endlich in unserem Testlabor. Auf sechs Seiten nehmen wir sie unter die Lupe und klären auf, ob sie die hohen Erwartungen erfüllen kann.

TEST | SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

72

VIKTOR

Je nachdem, ob man den Auftritt in *Donkey Kong* als Jumpman oder jenen in *Super Mario Bros.* für das NES als Anfangspunkt betrachtet, hat der gute Mario inzwischen bereits 29 beziehungsweise 33 Jahre auf dem Buckel. Das ist aber nichts im Vergleich zum Mario-Konzern selbst, der im September seinen 125. Geburtstag feierte. Wir werfen einen Blick auf die Geschichte jenes Unternehmens, das Videospiele salonfähig machte.

REPORTAGE | NINTENDO WIRD 125

ONLINE

Nintendo eShop 60

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendo wird 125 (Teil 1) 72
Nintendo World: Das Eldorado für Nintendo-Fans 78

RETRO

Lesestoff für Retro-Fans 66
N-Zone-Zeitreise 70

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88
Tipps & Tricks: Hyrule Warriors 84
Tipps & Tricks: Super Smash Bros. für Nintendo 3DS 82

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Art of Balance, Online 65
Bayonetta, Test 30
Bayonetta 2, Test 26
Bravely Second, Vorschau 16
Chimpuzzle Pro, Online 64
Comic Workshop, Online 63
Cubemen 2, Online 63
Disney Infinity 2.0, Test 34
Disney Magical World, Test 44
FIFA 15: Legacy Edition, Test 46
Final Fantasy Explorers, Vorschau 18
Hyrule Warriors, Service 85
Mega Man Xtreme, Online 61
Mega Man Xtreme 2, Online 61
Nobunaga's Ambition, Online 62
Persona Q: Shadow of the Labyrinth, Start 07
Project Zero 5, Start 06
Skylanders: Trap Team, Test 32
Street Fighter 2010: The Final Fight, Online 65
Street Fighter Alpha 2, Online 64
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS, Test 38
Tenkai Knights, Test 48
Teslagrad, Online 60
U Craft, Start 08
Xenoblade Chronicles, Start 07

NEUE INHALTE FÜR HYRULE WARRIORS

Wii U Die DLC-Welle hat begonnen: Szenarien, Kostüme und neue Figuren!

Bereits vor dem Release von *Hyrule Warriors* stand fest, dass nicht allen Charakteren aus dem reichhaltigen *Zelda*-Universum ein Platz im Spin-off zugesichert werden konnte. Hätte man sich damit früher noch abfinden und auf einen zweiten Teil hoffen müssen, kann euch bei diesem Problem im Jahr 2014 durch optionale Download-Inhalte geholfen werden. *Hyrule Warriors* wird in den kommenden Monaten auf diesem Wege jede Menge Extras spendiert bekommen. Der 16. Oktober steht dabei ganz im Zeichen des Bösen: Durfte man Cia, Volga und Pyroma zuvor nur als CPU-Gegner verkloppen, sind sie seit diesem Tag spielbar und stehen für jeden Spieler kostenlos als Download zur Verfügung. Mit diesem netten Gimmick ist es aber noch lange nicht vorbei! In den kommenden Monaten wollen Nintendo und Koei Tecmo regelmäßig neue Updates und Charaktere liefern. Wenn ihr das „Hero of Hyrule"-Set vorbestellt, erhaltet ihr neben allen Inhalten noch ein Kostüm als Dunkel-Link dazu. Der künftige DLC verteilt sich auf die Monate November, Januar sowie Februar und besteht im Groben fast immer aus neuen Outfits, frischen Abenteuer-Karten und neuen Kämpfern. Das „*Twilight Princess*"-Paket im November wird euch einen neuen, noch geheimen Kämpfer samt Waffe und Abenteuer-Abschnitt zur Verfügung stellen. Nach der Weihnachtspause steigert vor allem das Januar-Paket mit gleich zwei Figuren aus *Majora's Mask* die Vorfreude und wird mit großer Wahrscheinlichkeit wieder Spekulationen für ein 3DS-Remake des Originals anheizen. Das vorläufig letzte Paket im Februar fällt im Direktvergleich etwas klein aus und beinhaltet nur zwei neue Spielmodi, kostet in Japan allerdings auch nur 500 Yen, was umgerechnet knappen 3,60 Euro entspricht. Für Koei Tecmo ist das Spiel zudem wohl eine echte Goldgrube – das Unternehmen hat jüngst seine Gewinnprognose für das erste halbe Geschäftsjahr (1. April 2014 bis 30. September 2014) von 25 auf 39 Millionen Euro erhöht. Als Grund wurde von Koei Temco, neben den mittlerweile guten Absatzzahlen von *Hyrule Warriors*, vor allem der Erfolg der Social Games im japanischen Raum angegeben.

Als hätte Link nicht schon genug Waffen, kommen jetzt noch weitere hinzu. Eine davon stellt sein Pferd Epona da, mit dem er effektiv durch die Massen pflügen kann.

Neue Karten braucht der Schwarzmagier: In den neuen Missionen wird erzählt, wie Cia zu ihren Verbündeten gefunden hat, die gemeinsam Hyrule angreifen.

NEUES PROJECT ZERO NUR IN JAPAN

Wii U Ein schwarzer Tag für Horror-Fans: Publisher bestätigt die schlimmsten Befürchtungen.

Bei unseren bisherigen News-Meldungen samt der Preview in der letzten Ausgabe war es noch unklar, ob *Project Zero 5*, in den USA als *Fatal Frame 5: The Black Haired Shrine Maiden* und im japanischen Heimatland als *Zero: Nuregarasu no Miko* bekannt, überhaupt im Westen erscheinen würde. Bezüglich der monatelangen Spekulationen und Unklarheiten hat sich der Publisher Koei Tecmo nun, auf Anfrage per Twitter, zu Wort gemeldet. Aktuell ist von Plänen, das Spiel in europäischen und amerikanischen Gefilden herauszubringen, nichts bekannt und der nunmehr fünfte Teil der Reihe bleibt japanexklusiv. Damit tritt das auf Wii U ungewöhnliche wie vielversprechende Spiel das Erbe des Wii-Vorgängers *Zero: Tsukihami no Kamen* an, das 2008 ebenfalls nie die japanische Heimat verlassen hat. Es bleibt zu hoffen, dass Koei Tecmo und Nintendo im Laufe der nächsten Monate ihre Entscheidung noch mal überdenken.

PERSONA Q
KOMMT MIT EXTRAS

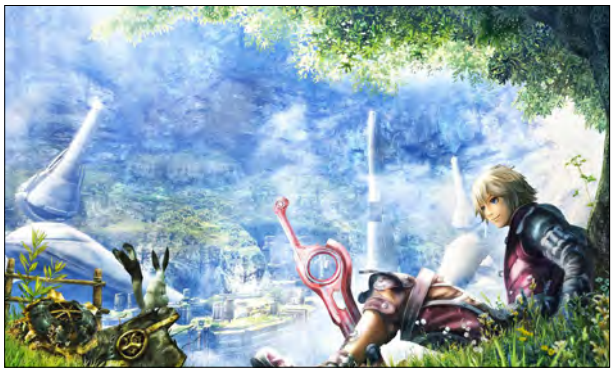
3DS Auch die Standard-Edition des Spiels kommt mit einem feinen Extra für die Fans.

Bereits seit Juni dürfen Spieler in Japan ihre Finger an *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* legen. In dem Crossover-Rollenspiel schickt ihr Charaktere aus dem dritten und vierten Teil der *Persona*-Reihe in rundenbasierte Gefechte, deren Basis das Spielsystem aus *Etrian Odyssey* darstellt. Dass ihr ab dem 28. November auch selber endlich Hand anlegen dürft, wisst ihr ja ebenfalls schon seit geraumer Zeit. Neu hingegen ist jedoch die Art der Wiedergutmachung, welche Atlus sich halt einfallen lassen. Um euch für die lange Wartezeit zu entschädigen, wird bei jeder normalen Edition des Spiels ein Set aus Tarotkarten beiliegen, was zuvor nur für die limitierte Edition galt. Diese dürft ihr euch übrigens im europäischen Online-Shop von Atlus vorbestellen. Hier sind neben den Tarotkarten auch ein kleines Artbook, der Soundtrack und ein Nintendo 3DS XL Case enthalten, damit ihr euren Handheld sicher von Dungeon zu Dungeon transportieren könnt. Der Preis im Shop liegt aktuell bei 70 britischen Pfund, Importeure müssen daher mit knapp 90 Euro rechnen. Vielleicht erwartet euch schon in der nächsten Ausgabe der Test.

XENOBLADE CHRONICLES
ERSCHEINT 2015

New 3DS Das große Rollenspiel-Highlight der Wii erscheint bald auch im Kleinformat.

An vielen Spielern mag es vorbeigegangen sein, nicht jedoch an Nintendo: Das weltweit ausgezeichnete *Xenoblade Chronicles*, welches das letzte große Spiele-Highlight für die Wii darstellte, wird auf dem New 3DS ein Comeback erleben. Hier ist es wichtig zu beachten, dass es wirklich nur auf dem neuen Modell des Handhelds erscheint. Sowohl von den Hardware-Anforderungen als auch bezüglich der Steuerung ist es unumgänglich, dass ihr den New 3DS euer Eigen nennt. Australien hat mit 2015 bereits einen sehr groben Termin, für Europa wird es ähnlich aussehen.



Gerade erst hat Shulk in *Super Smash Bros.* der Konkurrenz was auf den Deckel gegeben, bereits im nächsten Jahr darf er es auch wieder in Kolonie 9 tun.

2DS MIT DURCHBLICK

2DS Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erscheinen neue Handheld-Modelle und Bundles.

Die Modelle mit durchsichtigen Plastikschalen gehörten stets zu den beliebtesten Game-Boy-Modellen. Am 7. November bekommt auch der 2DS transparente Editionen spendiert. Die in roter und blauer Farbe erhältlichen Handhelds erscheinen zunächst einzeln, ab dem 28. November und somit zum Release von *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* auch in Bundles mit den beiden Spielen. Apropos Bundle: Im selben Atemzug mit den transparenten 2DS-Modellen kündigte Nintendo neue Handheld-Bundles für Neukäufer an. So könnt ihr euch noch vor Weihnachten unter anderem auf einen rosa 2DS samt der putzigen Lebenssimulation *Tomodachi Life*, einen schwarz-blauen 3DS XL inklusive *Mario Kart 7* und (passend zur Gruselthematik) auf eine Kombo aus schwarzem 3DS XL und *Luigis Mansion 2* freuen.

UPDATE
FÜR Wii U ERSCHIENEN

Wii U Version 5.2.0 bringt mehr Übersicht ins User-Interface und nützliche neue Funktionen.

Seit dem 30. September könnt ihr euch dank eines neuen Software-Updates für die Wii U über einige Neuerungen und Verbesserungen freuen. Version 5.2.0 bringt die lange herbeigesehnte Möglichkeit mit sich, Ordner im User-Menü anzulegen – gerade für Besitzer vieler Download-Spiele eine wichtige Neuerung. Zudem lässt sich die Download-Verwaltung ab sofort direkt aus dem Menü starten; zuvor musste dafür das Home-Menü aufgerufen werden. Das Home-Menü selbst wurde bezüglich des Designs und des Aufbaus überarbeitet. Weiterhin werdet ihr nach dem Update zum Schnellstart-Bildschirm auf dem Gamepad geleitet, auch dann, wenn ihr die Konsole ganz nomal mittels Power-Knopf auf der Konsole startet. Apropos Schnellstart-Bildschirm: Auf diesem könnt ihr nun teils selbst bestimmen, welche Anwendungen angezeigt werden sollen und welche nicht. Auch der eShop erhält eine sinnvolle Verbesserung: Beim Einlösen von Codes sind ohnehin nicht verwendete Symbole wie der Buchstabe O ab sofort nicht mehr anwählbar, um Verwechslungen mit ähnlichen Symbolen – in unserem Beispiel die Zahl 0 – zu vermeiden. Zu guter Letzt hält das Update noch diverse allgemeine Verbesserungen bezüglich der System-Stabilität für euch bereit.

U CRAFT
ERSETZT MINECRAFT

Wii U Indie-Entwickler bringen ihren eigenen Klötzchen-Baukasten auf die Wii-U-Konsole.

Wenn wir es nicht besser wüssten, würden wir denken, dass dieser Screenshot aus *Minecraft* selbst stammt. Ob *U Craft* genauso gut wird, bleibt abzuwarten.

Spätestens seit Microsoft das *Minecraft*-Entwicklerstudio Mohjang gekauft hat, ist eine Version des ungemein erfolgreichen Baukasten-Spiels für Nintendo-Konsolen so gut wie unmöglich geworden. Wer trotzdem kreativ tätig werden will, darf sich nun aber auf *U Craft* freuen: Das Aufbau-Abenteuer, dessen Inspiration kaum offensichtlicher sein könnte, soll noch vor Weihnachten exklusiv für Wii U erscheinen. Entwickelt wird das ambitionierte Projekt vom kleinen Indie-Studio Nexus Games, das im Juni bereits das Geschicklichkeitsspiel *Brick-blast U*! im eShop der Nintendo-Heimkonsole veröffentlicht hat – bisher allerdings nur in Amerika. Es bleibt abzuwarten, ob es das Nachfolge-Spiel auch in europäische Gefilde schaffen wird. Während *Minecraft*-Klone auf dem PC inzwischen gang und gäbe sind, ist *U Craft* der erste Titel dieser Art für die Wii U. Ob das eckige Abenteuer an die Qualität des großen Vorbilds heranreichen kann, lässt sich derzeit noch nicht abschätzen.

NINTENDO VEREINFACHT DIGITALEN SPIELBETRIEB

Biz Download-Codes im Laden kaufen und zu Hause einlösen – fertig!

Wer aktuell einen Download-Titel für die Wii U oder den 3DS erstehen will, hat zwei Möglichkeiten: Entweder er erwirbt die Spiele vollkommen digital via Kreditkarte oder aber er kauft sich im Laden eine Wertkarte und lädt sein eShop-Konto mit dem entsprechenden Guthaben auf. Das Problem: Preisgenaues Einkaufen ist hier nicht möglich – wer ein Spiel für 7,99 Euro erstehen will, muss unweigerlich zur Zehn-Euro-Karte greifen. In einem ersten Versuchslauf in Deutschland und dem Vereinigten Königreich wird nun ein drittes Modell getestet: Händler können direkt im Laden Codes für Download-Software generieren und verkaufen. Sollte sich das System bewähren, soll es in Zukunft weltweit zum Einsatz kommen.

UBISOFT WILL KLEINERE SPIELE

Biz Der französische Publisher sieht Potenzial in kleinen und Download-exklusiven Entwicklungen.

Mit *Child of Light* und *Valiant Hearts: The Great War* erweiterte Ubisoft das ansonsten primär aus Blockbustern bestehende Firmen-Portfolio in diesem Jahr um zwei kleine, Download-exklusive Entwicklungen. Ohne großes Budget und somit ohne riesige Erwartungshaltungen im Hintergrund konnten die verantwortlichen Entwickler sich kreativ relativ frei betätigen und ungewöhnliche Spielerlebnisse erschaffen – was in beiden Fällen mit guten Wertungen und positivem Spieler-Feedback belohnt wurde. In einem Interview mit der Seite CVG bekräftigte Lionel Raynaud, Vizepräsident bei Ubisoft Montréal, dass man in Zukunft verstärkt auf kleinere Projekte dieser Art setzen wolle. Das *Child of Light*-Team habe sich durch die tolle Arbeit sogar als festes Studio innerhalb von Ubisoft Montréal etabliert. Konkrete Infos zu etwaigen neuen Projekten wurden aber noch nicht verraten.

Child of Light basiert auf der Engine von *Rayman Legends* und wurde von einem vergleichsweise kleinen Team bei Ubisoft Montréal entwickelt.

Auch *Valiant Hearts: The Great War* entstand ohne großes Budget und kam bei Spielern ob der bedrückenden Atmosphäre gut an.

GEWINNSPIEL – Yu-Gi-Oh! ZEXAL III

Gewinne für dich, deine/n beste/n Freund/in und eine Begleitperson einen exklusiven Besuch ins offizielle Synchronstudio zu *Yu-Gi-Oh! ZEXAL III* in Berlin! Mit dabei im Paket: Ein spannender Blick hinter die Synchronisations-Kulissen deiner Lieblingsserie sowie ein Meet & Greet mit einem offiziellen *Yu-Gi-Oh!*-Synchronsprecher. Im Preis enthalten sind außerdem die Reise- und Übernachtungskosten. Einfach mitmachen und mit etwas Glück erlebst du einen unvergesslichen Studionachmittag!

Teilnahmebedingungen:
Bewerbt euch mit der Angabe eurer Anschrift und eures Alters (und falls vorhanden einer E-Mail-Adresse zur Benachrichtigung im Gewinnfall) bis zum 31.10.2014* unter folgender Adresse:

YEP! • „Gewinnspiel N-ZONE“ • Reichenbachstraße 1 • 85737 Ismaning

Viel Spaß und Erfolg wünschen N-ZONE und YEP! auf ProSieben MAXX: Voll Action. Voll Anime. Die Synchronisation findet Ende November statt, haltet euch doch die letzte November-Woche frei, um im Falle eines Gewinns einen Termin mit YEP! zu vereinbaren.

Vergesst außerdem nicht, bis 31. Oktober 2014 auf yeptv.de/heldentest beim großen Heldentest mitzumachen. Dabei gibt es coole Preise zu gewinnen und ihr könnt herausfinden, welche Charaktereigenschaften ihr mit berühmten Anime-Helden teilt.

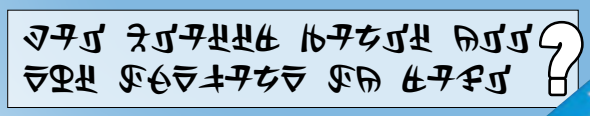
* Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Gewinnspiel-Veranstalters und der beteiligten Kooperationspartner sowie jeweils deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen!

Yu-Gi-Oh! ZEXAL
©1996 Kazuki Takahashi
©2011 NAS • TV TOKYO

HYRULE WARRIORS **GEWINNSPIEL**

Sprachkünstler vor: Welche Frage verbirgt sich hinter den Hylianischen Schriftzeichen?

In Kooperation mit Nintendo verlosen wir drei coole *Hyrule Warriors*-Pakete, bestehend aus dem Spiel, einer Wii-U-Umhängetasche und einem Kugelschreiber im *The Legend of Zelda*-Design. Um zu gewinnen, müsst ihr folgende Frage in Hylianisch (aus *Skyward Sword*) entziffern und uns die Antwort (in Standardschrift) an gewinnspiel@n-zone.de schicken:



Alternativ könnt ihr uns eine Postkarte mit der Lösung an Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth schicken. Viel Erfolg beim Übersetzen!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH sowie deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

671: In *Metal Gear Solid: Snake Eater 3D* kann man überall in der Spielewelt Yoshi-Puppen finden. Schafft man es, all diese Yoshis im Spielverlauf zu entdecken, so erhält man am Ende den „Yoshi-Rang“ samt Yoshi-Emblem.

672: 2011 erschien ein Update-Kanal für die Wii, dank dem ein massiver Bug in *The Legend of Zelda: Skyward Sword* behoben werden konnte. Startet man den Kanal, erklang seltsamerweise aber keine Melodie aus *The Legend of Zelda:* Stattdessen war ein Jingle aus der *Animal Crossing*-Reihe zu hören.

673: Pikachu war das offizielle Maskottchen der japanischen Mannschaft bei der Fußball-Weltmeisterschaft 2014 in Brasilien. Im Rahmen dieser Kooperation liefen Personen mit blauen Adidas-Trikots durch die Straßen, die als Pikachu, aber auch als andere Pokémon wie Bisasam, Schiggy und Glumanda verkleidet waren.

674: *Kid Icarus: Uprising* war nicht von Anfang an als Teil der *Kid Icarus*-Reihe geplant. Auch andere seit längerer Zeit inaktive Nintendo-Serien wie *Star Fox* standen zur Diskussion. Letzten Endes machte aber Flügelträger Pit das Rennen und erhielt sein erstes eigenes Abenteuer für den Nintendo 3DS.

675: König Dedede gibt wie die meisten anderen Bewohner des Dream Lands auch ausschließlich lustige Geräusche von sich und spricht nicht. Diese Geräusche werden aber von einer prominenten Person eingesprochen: Niemand anderes als *Kirby*-Erfinder und *Super Smash Bros.*-Guru Masahiro Sakurai leiht dem gut beleibten Pinguin seine Stimme.

676: *Donkey Kong Land* für den ersten Game Boy sollte mit dem Widder Ram Bunkshus einen komplett neuen, tierischen Helfer für Donkey und Diddy enthalten. Ins Spiel hat er es nicht geschafft, nur ein Artwork aus der damaligen Zeit zeugt noch von seiner Existenz.

677: Diddy Kong ist ein Schimpanse und somit das einzige Mitglied des affenstarken Kong-Clans mit einem Schwanz.

678: Die Suchmaschine Google hält einige lustige Easteregg bereit, oftmals mit Bezug zu Videospielen: Gibt man „Do a barrel roll“ in der Suchleiste ein, so dreht sich der Bildschirm in derselben Art, man es seit *Star Fox* für das SNES gewohnt ist.

679: Captain Falcon, Protagonist der *F-Zero*-Reihe, kommt in *F-Zero: Maximum Velocity* für den Game Boy Advance nicht vor.

680: Nintendo und Square Enix veröffentlichten am 31. Dezember 2006 mit *Pokémate* eine japanexklusive Software für Handys. Hier konnte man verschiedene Pokémon fangen und diese mittels SMS an seine Freunde schicken.

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

Bevor er Chefredakteur Online (und damit verantwortlich für Webseiten wie www.pcgames.de und www.videogameszone.de) wurde, arbeitete Florian Stangl viele Jahre als Redakteur und USA-Korrespondent für PC Games. Neben Spieletests gehörten vor allem Besuche von Entwicklern und Publishern zu den Aufgaben, die ihm am meisten Spaß machten.

1998: Besuch bei Westwood

Autor: Florian Stangl Ausgabe: PC Games 6/98

1998 war vieles anders als heute: Das Internet spielte bereits eine wichtige Rolle, war aber bei Weitem noch nicht so dominant wie jetzt. Als Redakteur konnte man außerdem noch Entwickler besuchen und ohne PR-Wachhund Auge in Auge mit Designern und Programmierern über ihre Arbeit fachsimpeln. So entstand auch die große Preview zu *Command & Conquer: Operation Tiberian Sun* (erschien später ohne „Operation"), für die ich Westwood besuchte und mit den Entwicklern ausführlich sprechen konnte. Wie so oft war leider das Material für die Story in der PC Games 6/98 sehr dürftig – das kennt man ja. Daher haben wir für diesen Artikel etwas Neues ausprobiert und ein Diagramm gebastelt, das die neue KI versinnbildlicht, sowie eine Fotocollage mit Designer Erik Yeo, um einen ansonsten mageren Screenshot aufzuwerten und den Spielablauf des neuen *C&C* zu illustrieren. So konnten wir auch mit vielen Gerüchten aufräumen, die damals durch das Internet geisterten.

1999: Chris Roberts' kleiner Bruder

Autor: Florian Stangl Ausgabe: PC Games 1/99

Heute spricht wieder jeder über Chris Roberts und sein gigantisches Projekt *Star Citizen*. Vor 15 Jahren beschäftigten wir uns aber mit seinem jüngeren Bruder Erin, der zuvor mit Chris bei Origin war und eine Weile nach der Übernahme des Studios durch Electronic Arts die Neugründung einer eigenen Firma namens Digital Anvil vorzog. Unter Erins Regie entstand dort *Conquest: Frontier Wars*, ein 3D-Strategiespiel im Weltraum, das sich mit *Starcraft* und *Command & Conquer* messen wollte. Dass Erin mit Chris Roberts verwandt war, realisierte ich beim Besuch des Studios permanent: Beide Roberts-Brüder können ihre riesigen Pläne so plastisch und greifbar erklären, dass man ihnen jedes Wort glaubt und sich selbst schon in ihrem Spiel agieren sieht, bevor man es überhaupt angefasst hat. *Conquest: Frontier Wars* hatte ich dann auch deutlich spannender eingeschätzt, als es am Ende wurde. Wobei der Titel gar nicht von Digital Anvil selbst zu Ende entwickelt wurde, sondern von den Fever Pitch Studios. Als *Conquest: Frontier Wars* 2001 über Ubisoft erschien, wurde es im PC-Games-Test mit 73 % sicher nicht zu hart bewertet.

1998: Rennspiel-Fieber-Historie

Autor: Florian Stangl Ausgabe: PC Games 11/98

Dass ich Rennspiele liebe, ist sicher den meisten Lesern der PC Games noch bekannt. Neben Simulationen mochte ich immer auch actionlastige Titel mit Realitätsbezug, etwa die *Need for Speed*-Serie. So ließ ich es mir 1998 natürlich nicht nehmen, den dritten Teil *Need for Speed: Hot Pursuit* selbst zu testen, obwohl die Umstände alles andere als optimal waren. Von 1998 bis 2000 war ich als Auslandskorrespondent in den USA, um von dort über kommende Spiele zu berichten. *Hot Pursuit* testete ich dagegen in den Nürnberger Redaktionsräumen, als ich auf Heimaturlaub war. Unter großem Zeitdruck, denn das Spiel kam sehr knapp vor Redaktionsschluss und der Artikel musste nach knapp 20 Stunden Dauerzocken noch getippt und gelayoutet werden. Zum Glück war das dritte *Need for Speed* viel, viel besser als sein überflüssiger Vorgänger, sodass ich genug Spaß hatte, um die Nachtschicht ohne Aufputschmittel durchzustehen. Tatsächlich hat das Arbeiten unter Zeitdruck richtig Laune gemacht und noch heute muss ich über den besonders blumigen Schreibstil in diesem Test grinsen.

Videospiel-Musiklegende Tommy Tallarico im Interview

„SOLANGE DIE LEUTE MICH HÖREN WOLLEN, BLEIBE ICH DABEI!“

Am 15. November bringt Tommy Tallarico die Video-Games-Live-Konzertreihe nach Deutschland. Mit uns plauderte er über seine Arbeit und sein ereignisreiches Leben.

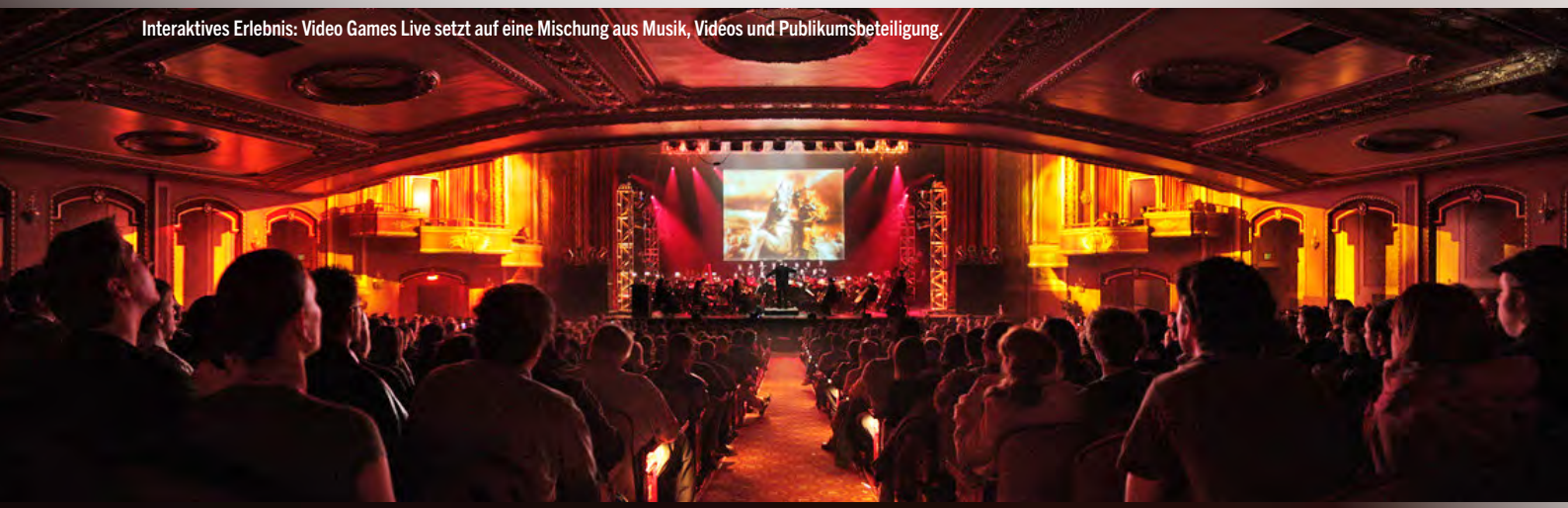
N-ZONE: Die Konzertreihe Video Games Live kommt am 15. November nach Deutschland. Erinnerst du dich noch, wie die Idee zur Show geboren wurde?
Tommy Tallarico: Das erste Mal, dass ich mich wirklich mit Videospiel-Musik auseinandergesetzt habe, war in den späten 1970ern, als ich gerade mal zehn Jahre alt war. Ich habe damals Videospiele auf Kassette aufgenommen und bin passend zur Musik mit meiner Gitarre vor dem Fernseher herumgesprungen. Bald darauf habe ich angefangen, kleine Konzerte für meine Freunde zu geben. Auf diese Weise konnte ich meine beiden Leidenschaften, Musik und Videospiele, miteinander vereinen.

N-ZONE: Hättest du beim ersten Video-Games-Live-Konzert damit gerechnet, dass es ein derart großer Erfolg werden würde?
Tommy Tallarico: Ehrlich gesagt: Ja, was eigentlich ziemlich naiv ist. Aber ich hatte das Glück, dass so viele Leute es liebten, so wie ich es liebe, die Konzerte zu gestalten. Bei unserer ersten Show im Jahr 2002 haben alle gesagt, ich sei verrückt und dass ich mich glücklich schätzen könne, wenn ein paar Tausend Besucher kommen würden. Letztendlich waren es sage und schreibe 11.000 Zuhörer.

N-ZONE: Was macht Video Games Live deiner Meinung nach so besonders?
Tommy Tallarico: Es gibt inzwischen natürlich auch viele andere Videospiel-Konzerte, aber keines ist so erfolgreich wie Video Games Live. Warum? Zunächst bin ich nicht nur Videospiel-Komponist, sondern auch leidenschaftlicher Videospieler und seit 25 Jahren im Geschäft, also nicht nur irgendein Produzent, der damit viel Geld machen möchte. Ich kenne die Branche und die Leute, die darin arbeiten. Genau das macht den Unterschied. Zudem mache ich eine Show für jedermann, nicht nur für die Hardcore-Zocker. Auch eine Mutter oder eine Großmutter, die noch nie ein Videospiel gespielt hat, kann sich unsere Show ansehen, sich die Musik anhören, die Bilder auf dem Bildschirm ansehen und versteht trotzdem, was wir ihr vermitteln wollen. Außerdem sind die Shows interaktiv und machen Spaß, denn das ist ja eigentlich der Kern der Videospiele. Bei Video Games Live geht es um diese Mischung, nicht nur um die Musik alleine.

N-ZONE: Mit welchen Spiele-Soundtracks hat deine Leidenschaft begonnen?
Tommy Tallarico: Einer der ersten Soundtracks, an den ich mich erinnere, ist der von *Pac-Man*. Danach kamen *Donkey Kong*, *Frogger* und andere Arcade-Spiele der frühen 1980er.

N-ZONE: Konntest du dir damals schon vorstellen, auch damit dein Geld zu verdienen?
Tommy Tallarico: „Nicht wirklich – auch deswegen, weil es den Beruf des Videospiele-Komponisten damals noch gar nicht gab. Ich wusste aber, dass ich Musiker und Performer sein möchte, nicht zuletzt wegen meines älteren Cousins Steven Tyler von Aerosmith, der mich natürlich stark geprägt hat. Also bin ich mit 21 ohne einen Cent in der Tasche nach Los Angeles gefahren und habe erst einmal in einem Gitarren-Laden gearbeitet. Dort habe ich zufällig den Musikproduzenten Richard Branson getroffen, der mich auf ein Videospiel-T-Shirt ansprach, das ich trug. Eins



Interaktives Erlebnis: Video Games Live setzt auf eine Mischung aus Musik, Videos und Publikumsbeteiligung.

kam zum anderen und nur sechs Monate später arbeitete ich schon am Soundtrack zum ersten *Prince of Persia* mit.

N-ZONE: Bei Video Games Live werden verschiedene Musikrichtungen miteinander kombiniert. Wie ist es, mit dermaßen unterschiedlichen Künstlern zusammenzuarbeiten?
Tommy Tallarico: Das ist eigentlich der Teil, der das Ganze so aufregend macht. Wenn wir beispielsweise die ganze Zeit nur Musik aus *Final Fantasy* aufführen würden, wäre das irgendwann sehr monoton. Aber Musik aus den unterschiedlichsten Spielen zu performen, das macht alles erst so spannend. Die Setlist der Show ist immer ziemlich dynamisch und abwechslungsreich – wir spielen nicht immer wieder das gleiche Material. Ich will damit gar nicht andere Videospiel-Konzerte abseits von Video Games Live schlechtreden, aber das sind die Gründe, warum ausgerechnet unsere Show so aufregend ist. Als Videospiele-Komponist möchte ich, dass es so viele Konzerte, Shows und Alben zu Games wie möglich gibt. Das Business als Ganzes soll noch größer werden. Das ist mit ein Grund, warum sich Video Games Live so sehr von anderen Veranstaltungen unterscheidet. Viele andere Veranstalter von Shows sehen das Ganze als Wettbewerb und sind eifersüchtig auf die Erfolge anderer. Ich aber möchte anderen Shows helfen, indem ich beispielsweise für sie auf unserer Facebook-Seite Werbung mache.

N-ZONE: Du hast an Hunderten von Titeln mitgearbeitet. Welcher von dir gestaltete Soundtrack ist dir besonders im Gedächtnis geblieben?
Tommy Tallarico: *Earthworm Jim* – wir hatten unheimlich viel Spaß beim Gestalten, weil das Spiel einfach dermaßen abgefahren war. Es gab im Grunde keine Regeln, wodurch wir wahnsinnig kreativ sein durften.

N-ZONE: Und gibt es Videospiel-Musik abseits deiner eigenen, von dir kreierten, die du als ganz besonders gelungen betrachtest?
Tommy Tallarico: Da gibt es einige: den *Final Fantasy VIII*-Soundtrack von Nobuo Uematsu etwa oder die Musik der frühen *Sonic*-Spiele. Ich glaube, da kann ich mich gar nicht wirklich festlegen.

N-ZONE: Was unterscheidet deiner Meinung nach Musik zu Videospielen von jener zu Filmen?
Tommy Tallarico: Ein wichtiger Aspekt ist die Melodie. Sie ist es, die im Ohr hängen bleibt. Außerdem unterscheidet sie sich noch durch die Interaktion. Filme sind Geschichten, die durch Dialoge erzählt werden. Aber wenn du ein Spiel spielst, wirst du zum Hauptcharakter und die Musik wird zum Soundtrack deines Lebens. Du hast dieses Spiel gespielt und die Schlachten geschlagen. Außerdem sind Lieder aus Filmen linear. Sie starten also an einem bestimmten Punkt A und enden an einem Punkt B. Bei Videospiel-Musik können wir in viele Richtungen abbiegen. Ich kann nicht einfach sagen: „Okay, bei Sekunde 46 muss die Musik anschwellen, weil dann der Böse-wicht auftritt." Der Soundtrack muss sich dynamisch am Geschehen orientieren.

N-ZONE: An welcher Spiele-Serie oder welchem Spiel würdest du gerne einmal mitarbeiten?
Tommy Tallarico: Das ist einfach – *The Legend of Zelda*! Ich bin ein großer Fan der Reihe.

N-ZONE: Hast du abseits von Video Games Live schon weitere Pläne für die Zukunft?
Tommy Tallarico: Ich liebe es, Videospiel-Musik zu performen und mit Leuten auf der ganzen Welt zusammenzuarbeiten, das möchte ich machen, solange es möglich ist und es dem Publikum gefällt. Zudem gibt es viele Spiele, die ich unbedingt noch in der Show haben möchte. Solange die Leute mich hören wollen, bleibe ich dabei!

Video Games Live hautnah erleben:

Computec Media verlost Premium-Eintrittskarten zum Event!

Am 15. November kommt Video Games Live nach Deutschland – und ihr könnt dabei sein! Wir verlosen 5 x 2 VIP-Upgrades zur beeindruckenden Bühnenshow. Zusätzlich zu einem Platz in allerbester Lage erwarten euch folgende Extras:

* Ein Backstage-Pass, mit dem ihr exklusiv hinter die Kulissen von Video Games Live sehen könnt
* Eine exklusive Pre-Show-Tour, bei der ihr Video-Games-Live-Erfinder Tommy Tallarico höchstpersönlich treffen und mit ihm plaudern könnt
* Ein Gratis-Downloadcode für das *Special Extended Video Games Live: Level 2*-Album
* Das offizielle Video-Games-Live-Poster im Vintage-Look
* Exklusive, abwaschbare Video-Games-Live-Tattoos
* Zutritt zum „Video Games Live Post Show Meet & Greet" – noch vor allen anderen!
* Ein persönlich signiertes Notenblatt des Konzerts

Um euch dieses tolle Paket zu sichern, müsst ihr lediglich folgende Preisfrage beantworten:

Wie heißt der Erfinder und Gastgeber von Video Games Live?
a) Tommy Lee Jones
b) Tommy Tallarico
c) Tommy Hilfiger

Schickt die richtige Antwort mit dem Betreff „Video-Games-Live-Gewinnspiel" bis spätestens 31. Oktober. 2014 an gewinnspiel@n-zone.de und mit ein bisschen Glück gehört ihr zu den Gewinnern! Name und Anschrift nicht vergessen!

Teilnahmebedingungen: Das VIP-Upgrade setzt vorhandene VGL-Konzerttickets für die Show am 15.11. in Stuttgart voraus. Mitarbeiter von Computec Media sowie der Video-Games-Live-Tour und den damit verknüpften Unternehmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2014. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER SMASH BROS. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** Ende 2014

Gerüchten zufolge soll der *Smash*-Spaß auf der Wii U im November losgehen. Eine offizielle Ankündigung des Veröffentlichungsdatums für die Wii-U-Fassung blieb uns Nintendo bis Redaktionsschluss jedoch weiterhin schuldig.

REDAKTIONS-TOP-5

1 SUPER SMASH BROS. (Wii U)

Da nun klar ist, wie gut die Handheld-Fassung von *Super Smash Bros.* ist, sind wir natürlich umso mehr gespannt, ob die Wii-U-Version noch eins draufsetzen kann.

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Ende 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Sora Ltd./Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

2 SPLATOON (Wii U)

↑

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

3 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

↑

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

4 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

↑

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** Anfang 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Good-Feel **Genre:** Jump & Run

5 POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 28. November 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Game Freak **Genre:** Rollenspiel

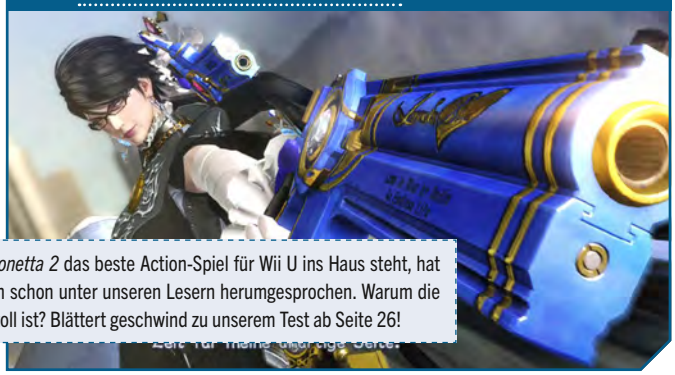
2 POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 28. November 2014

Jetzt, da *Super Smash Bros.* für 3DS erschienen ist, führen die Pokémon die 3DS-Wunschlisten unserer Leser an – und das mit deutlichem Abstand zu anderen 3DS-Spielen.

3 BAYONETTA 1 & 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 24. Oktober 2014



Dass uns mit *Bayonetta 2* das beste Action-Spiel für Wii U ins Haus steht, hat sich offensichtlich schon unter unseren Lesern herumgesprochen. Warum die Hexen-Action so toll ist? Blättert geschwind zu unserem Test ab Seite 26!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

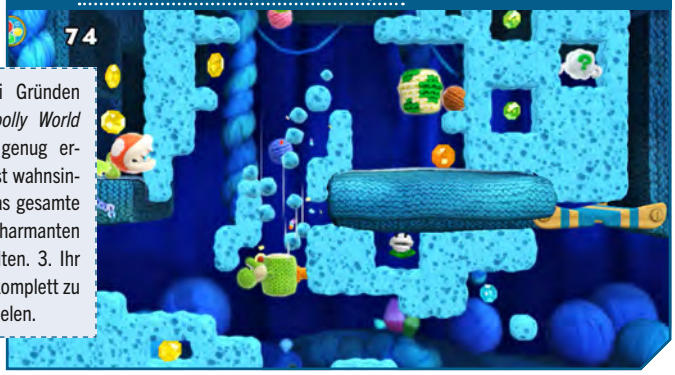
4 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015

Trotz kompletten Mangels an neuen Infos steht Links neues Abenteuer weiterhin hoch im Kurs bei unseren Lesern. Auch wir sind schon wahnsinnig gespannt darauf, wie es mit dem spitzohrigen Helden weitergeht.

5 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** Anfang 2015



Aus diesen drei Gründen kann *Yoshi's Woolly World* gar nicht bald genug erscheinen: 1. Es ist wahnsinnig knuffig. 2. Das gesamte Spiel ist im charmanten Wolle-Look gehalten. 3. Ihr könnt den Spaß komplett zu zweit im Koop spielen.

6 SUPER MARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Verschiedene **Termin:** 2015

Mario geht eben immer. Das denkt sich Nintendo und hat gleich drei Spiele mit dem vielseitigen Klempner in Arbeit. Alle drei nutzen ausgiebig die Features des Wii-U-Gamepads.

Wii U	Mario Maker	Anfang 2015	Level-Editor
Wii U	Mario vs. Donkey Kong	2015	Puzzle-Spiel
Wii U	Mario Party 10	2015	Partyspiel

7 XENOBLADE CHRON. X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

8 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Anfang 2015

9 CAPTAIN TOAD TR. TR. (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** Januar 2015

10 CODE NAME S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2015

BRAVELY SECOND

Rollenspiel Erst Anfang 2014 erschien *Bravely Default* in Europa und Amerika, doch Square Enix war nicht faul und werkelt schon seit Monaten am direkten Nachfolger des erfolgreichen Rollenspiels.

In einem Interview gaben die Entwickler an, mit *Bravely Second* den ohnehin schon tollen Vorgänger noch übertrumpfen zu wollen, indem am Gameplay und neuen Story-Elementen gefeilt wird. Die Welt Luxendarc sei noch lange nicht ausgereizt und die Entwickler hätten noch etliche Ideen, die Geschichte weiterzuerzählen. Doch zunächst zurück zum Anfang: In *Bravely Default* seid ihr in die Rolle eine Vierergruppe aus jungen Kämpfern geschlüpft, die es sich zur Aufgabe gemacht hatten, die verschiedenen Heiligtümer ihrer Heimat zu bereisen. Denn die Kristalle, die sich dort befanden und die Welt im Gleichgewicht hielten, mussten vom Einfluss der Finsternis reingewaschen werden. Die Befehlsgewalt des Landes Eternia legte ihnen bei diesem Vorhaben jedoch Steine in den Weg. Am Ende gelang es den vier Kriegern des Lichts aber dennoch, ihre Heimat zu retten.

Runde zwei

Bravely Second spielt nun mehrere Jahre nach dem Ende des ersten Teils, der uns mit einem ganz schönen Cliffhanger zurückgelassen hat. Einige neue Charaktere wurden bereits vorgestellt, doch man darf annehmen, dass wir auch einige altbekannte Gesichter wiedersehen werden. Dass Agnès Oblige, die Vestarin des Windkristalls und eine der Hauptfiguren aus dem ersten Teil, erneut in Erscheinung treten wird, wurde schon bestätigt. Agnès setzt sich seit Jahren dafür ein, den Frieden zu bewahren, der gerade erst mit der Kristall-Orthodoxie – der vorherrschenden Religion in Luxendarc – geschlossen wurde. Dummerweise wird sie

Unter den neuen Protagonisten sticht wohl vor allem der riesige Priester Nikolai hervor. Mit seinen über 30 Jahren ist er in der Gruppe fast schon ein Opa.

Jeder Charakter kann zwischen den Jobs wechseln und somit neue Fähigkeiten erwerben. Je nach Klasse ändert sich auch das Outfit.

während einer bedeutsamen Zeremonie verschleppt. Dieses Ereignis ist ausschlaggebend, um die Handlung und die Reise einer neuen Kämpfertruppe ins Rollen zu bringen. Es ist bereits bekannt, dass wir Spieler via Touchscreen mit Agnès kommunizieren können, sodass sie uns zumindest indirekt auch auf diesem Abenteuer begleitet – trotz ihrer Entführung.

Schauplätze und Charaktere

Ein neuer Schauplatz wird die wohlhabende Stadt Guatelatio darstellen. Sie befindet sich im Herzogtum Eternia und beherbergt viele reiche und fromme Aristokraten sowie den Hauptsitz der Kristall-Orthodoxie. In der Magic University Town Istantal wurde ein neuer Zweig der Magie entwickelt, der sich von den bisherigen Möglichkeiten unterscheidet. Die neuen Protagonisten haben einige Zeit lang in dieser Stadt studiert. Eine zentrale Rolle in der Handlung wird außerdem eine mysteriöse Frau namens Magnolia Arch spielen, die offenbar die letzte Überlebende der sogenannten Mond-Nation ist.

Ein weiterer neuer Charakter ist Amy Matchlock, die etwas von einer indianischen Schamanin hat und offenbar mit den Toten sprechen kann. Ihre bevorzugte Waffe ist eine Art Bajonett (ein Gewehr mit Klinge vorne). Der eigentliche Protagonist ist jedoch ein junger Mann namens Yuu, der Teil einer Gruppe von Rittern ist, die sich „die Drei Musketiere“ nennt. Seine beiden Begleiter sind Jean, ein Schwertexperte, und Nikolai, ein erfahrener Priester. Diese drei haben die Aufgabe, die Kristall-Orthodoxie zu beschützen. Bevor Yuu zu den Rittern kam, studierte er jedoch einige Jahre in der bereits erwähnten Universitätsstadt Istantal. Aufgrund seiner Fähigkeiten steigt er schnell in der Hierarchie auf und findet sich trotz seines zarten Alters bald schon als Anführer der Musketiere wieder. Ihm fällt die bedeutsame Aufgabe zu, die hohe Vestarin Agnès während der Zeremonie zu beschützen, doch dies geht bekanntermaßen schief.

Neue Jobs

Typisch für Rollenspiele ist ein umfassendes Klassensystem, das in den Kämpfen zum Tragen kommt. Jede Klasse besitzt individuelle Fähigkeiten und bevorzugte Waffen, mit denen sie den Gegnern zuleibe rückt. In *Bravely Default* gab es bereits geschlagene 24 Charakterklassen, genannt Jobs, die eure tapfere Kämpfertruppe erlernen konnten. Viele davon sind ähnlich oder identisch zu denen aus *Final Fantasy*: Die Walküre kämpft zum Beispiel bevorzugt mit einem Speer und greift blitzartig aus der Luft an, nur um sich dann schnellstens zurückzuziehen. Der Performer hebt die Statuswerte seiner Verbündeten, indem er singt. Zeitmagier können, wie der Name bereits vermuten lässt, die Zeit im Kampf kontrollieren, sodass es einfacher ist, die Gruppe rechtzeitig zu heilen oder eine verheerende Attacke auf den Gegner zu starten. Jedem F*inal Fantasy*-Spieler dürften außerdem die Weißmagier (Heiler), Schwarzmagier (Angriffsmagie) sowie die Rotmagier (eine ausgeglichene Mischung aus beiden) kennen. Für *Bravely Second* wurden inzwischen auch einige neue Jobs angekündigt: Als Tomahawk kennt man normalerweise eher eine Axt, doch hier wird es ein Kämpfer sein, der auf Schusswaffen spezialisiert ist, aber auch Unterstützungsfähigkeiten mitbringt. Der neue Charakter Amy scheint diesen Job innezuhaben. Der andere Neuzugang ist der Wizard. Jener kann elementare Magie nutzen und seine Angriffe mit zusätzlichen Attributen, wie zum Beispiel einer vergrößerten Reichweite, ausstatten. Bis zum Erscheinungstag werden uns mit Sicherheit noch etliche weitere Neuerungen bekanntgegeben, sodass wir auch weiterhin gespannt sein dürfen. **Stefanie Gross**

Diese Kleidung scheint zwar nicht unbedingt für den Kampf tauglich zu sein, doch sie erfüllt ihren Zweck und ist obendrein äußerst schick.

Einige Gegner sind echt harte Brocken. Während der harten Kämpfe wird mit Spezialeffekten und Attackenanimationen nicht gespart.

Allzu schlimm scheint Agnès in ihrer Gefangenschaft ja nicht hausen zu müssen. Umso besser: So kann sie uns stets mit Tipps und Ratschlägen unterstützen.

MEINUNG
Stefanie Gross

„Auf dem 3DS besteht wahrlich keinerlei Mangel an großartigen Rollenspielen!“

Wer ein Fan von klassischen japanischen Rollenspielen im Stil der allerersten *Final Fantasy*-Abenteuer ist, bei dem darf *Bravely Default* auf keinen Fall fehlen. Und der Nachfolger *Bravely Second* verspricht mindestens genauso gut zu werden. Allerdings sind Rollenspiele dieses Ausmaßes selbstverständlich auch immer gigantische Zeitverschlinger. Nun stellt sich nur die Frage, ob und wann das Spiel seinen Weg auch in unsere Läden findet. Wie bereits beim Vorgänger wird die grafische Power des 3DS nicht völlig ausgereizt, doch die liebevoll gestalteten Hintergründe, knuffigen Charaktermodelle und fetzig inszenierten Kampfeffekte sind in jedem Fall was fürs Auge.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Silicon Studio/Square Enix
Alternative: Bravely Default
Termin: Winter 2014 – Frühjahr 2015 (Japan)

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus den japanischen Ankündigungsvideos und offiziellen Seiten und geben uns einen ersten Eindruck.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FINAL FANTASY EXPLORERS

Action-Rollenspiel Während sich *Final Fantasy XV* noch viel Zeit lässt, rückt der Erscheinungstag der japanischen Version des neuen Spin-offs *Explorers* immer näher.

Laut den Entwicklern bei Square Enix handelt es sich bei *Final Fantasy Explorers* um eine Art Light-Version von Spielen wie *Final Fantasy XIV* oder *XI*. Auch wenn es kein Teil der Hauptreihe ist, soll sich *Explorers* zu einer eigenen Spin-off-Serie entwickeln. Dieses Spiel unterscheidet sich vor allem darin von den anderen, dass es über einen umfassenden Multiplayer-Modus verfügt. Somit könnt ihr mit bis zu drei anderen Spielern gemeinsam ins Abenteuer ziehen – und das sowohl lokal als auch online. Insgesamt verspricht uns das Entwicklerstudio ein Spielerlebnis zwischen 100 und 200 Stunden!

Kämpfe & Klassensystem

Klassische *Final Fantasy*-Elemente wie Beschwörungen, ein großes Klassensystem, Monsterkämpfe und vieles mehr werden auch hier dabei sein. Insgesamt soll es 20 Klassen geben, darunter altbekannte wie Ritter, Mönch, Dieb, Ninja, Barde oder diverse Magier. Jede Klasse verfügt über Spezialfähigkeiten und einen eigenen Kampfstil, sodass für Abwechslung während der Schlachten gesorgt ist. Weiterhin wird es in *Explorers* eine Möglichkeit geben, die bereits angesprochenen speziellen Fähigkeiten miteinander zu verbinden: Sobald nämlich eine Klasse gemeistert wurde, können klassenspezifische Skills auch in anderen Rollen benutzt werden. Wie in den meisten *Final Fantasy*-Teilen habt ihr vier Charakter-Slots im Kampf zur Verfügung. Ihr müsst jedoch nicht zwangsweise nur mit menschlichen Kriegern ins Gefecht ziehen: Es ist möglich, Monster, die bei ihrer Niederlage einen Seelenstein verlieren, zu zähmen und zu trainieren, damit sie an eurer Seite kämpfen. So ist es zum Beispiel denkbar, euren Gegnern mit einer Truppe aus zwei Kämpfern und zwei gezähmten Monstern einzuheizen. Das Sprichwort „Die Kette ist nur so stark wie ihr schwächstes Glied“ trifft auch beim Multiplayer von *Explorers* zu: Je zuverlässiger die Spezialattacken eurer Charaktere treffen – sei es ein Angriff auf den Gegner oder das Heilen der eigenen Leute –, desto stärker werden die Aktionen der Gruppe. Auf der anderen Seite gerät das ganze Team ins Wanken, wenn die Spezialattacken häufig fehlschlagen.

Die Schatzinsel

Aufgrund von Verschiebungen der Erdkruste entsteht eine neue Insel namens Amostra, die den Handlungsort des Spiels darstellt. Wie die alten *Final Fantasy*-Hasen unter euch sicherlich wissen, spielen Kristalle seit jeher eine bedeutende Rolle in der Reihe. So auch hier: Die Insel Amostra beherbergt

Hey, sieht der nicht ein wenig aus wie Mike aus *Monster AG*? In jedem Fall sind die Gegner in *Explorers* abwechslungsreich und interessant gestaltet.

Ifrit dürfte den langjährigen *Final Fantasy*-Spielern unter euch bekannt sein. Auch Ramuh und Fenrir wird man im Lauf der Reise treffen und beschwören können.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Auch die Spin-offs von *Final Fantasy* sollte man immer im Auge behalten."

Nachdem mich der neueste Trailer zu *Final Fantasy XV* auf der Tokyo Game Show ziemlich enttäuscht hat, gibt mir *Explorers* wieder etwas Hoffnung zurück. Die Suche nach den versteckten Kristallen, ein allgegenwärtiges Merkmal früher *Final Fantasy*-Episoden, sowie die klassisch angehauchten Charakterklassen legen die Vermutung nahe, dass Square Enix vor allem langjährigen Fans, die sich in den letzten Jahren enttäuscht zeigten, wieder etwas bieten möchte. Dass *Explorers* große Ähnlichkeiten mit dem in Japan unheimlich beliebten *Monster Hunter* aufweist, ist dabei garantiert kein Zufall. Dieses kleine Spin-off könnte am Ende ganz groß werden.

Cloud Strife aus *Final Fantasy VII* ist eines der bekanntesten Gesichter der Reihe überhaupt und zudem der Liebling vieler Fans.

Die Landschaften und Städte sind malerisch inszeniert und vermitteln ein perfektes Fantasy-Feeling.

eine außergewöhnlich große Anzahl an magischen Kristallen, die ihre Kraft aus den Sternen beziehen und die ganze Welt mit Energie versorgen. Diese Energie machen sich die Menschen seit jeher zunutze, um ihren Städten zum Wohlstand zu verhelfen. Kein Wunder also, dass sich bald schon eine große Menge an Erkundern – daher der Name „Explorers" – auf die Suche nach diesen machtvollen Kristallen begibt. Natürlich gibt es aber gewaltige Wächter auf der Insel, die die Energiequellen mit allen Mitteln zu bewachen versuchen. Anfangspunkt der Reise ist die Stadt Libertas, wo die Explorers ihre Missionen zur Erkundung annehmen. In Libertas befinden sich alle möglichen Arten von Geschäften, die Abenteuerutensilien verkaufen, sowie ein Luftschiff, das die Spieler an weit entfernte Orte bringt.

Auf eurer Reise werdet ihr unter anderem in die Regi-Ebenen vordringen, wo sich der sogenannte Große Kristall befindet, von dem man sich erzählt, dass er der Ursprung dieser Welt sei. Auch den Hibato-Vulkan werdet ihr besuchen, in dem ein gefährlicher Feuerdämon namens Ifrit haust. In den eisigen Tiefen von Tinz Underpass wird man hingegen auf Shiva treffen.

Transformation

Ein interessantes neues Feature wird die sogenannte Trance darstellen. Erhält euer Spieler diese mysteriöse Kraft, kann er sich zeitweise in einen Charakter aus einem früheren *Final Fantasy*-Teil verwandeln. Um diese Transformation einsetzen zu können, müssen zunächst Beschwörungsgegner besiegt werden, damit man sich ihre Kräfte leihen kann. Ist dies geschehen, ändert sich nicht nur das Aussehen, sondern auch die Hintergrundmusik, passend zum Spiel, aus dem die andere Spielfigur stammt. Bisher ist bekannt, dass man auf diese Weise als der berühmte Cloud spielen kann, aber auch Terra, Squall und Lightning – und mit Sicherheit auch einige andere – werden dabei sein. Da schlagen die Herzen der Fans höher!

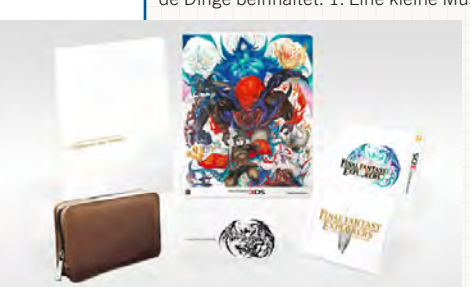
Stefanie Groß

MEINUNG
Stefanie Groß

„Zusammen mit Freunden auf Monsterjagd und Schatzsuche zu gehen, ist immer toll!"

Ich muss gestehen, dass ich nur wenige *Final Fantasy*-Teile selbst gespielt habe, da mir irgendwann das Setting nicht mehr wirklich zugesagt hat. Doch mir gefällt die Richtung, in die dieses Spin-off geht, vor allem, da es sich offenbar an den älteren Spielen orientiert. In Sachen Grafik und Gameplay erinnert es mich an eine Mischung aus *Fire Emblem: Awakening* und *Monster Hunter*. Leider ist bisher von der Story noch nicht viel bekannt – ebenso wenig, ob es das Spiel auch über Japans Grenzen hinaus schafft. Doch diese Infos wird man uns in nächster Zeit sicherlich mitteilen. Allein die Tatsache, dass man es sowohl lokal als auch online kooperativ zusammen spielen kann, ist für mich ohnehin ein riesiger Pluspunkt. Allerdings hoffe ich, dass das Spiel dann auch im Singleplayer etwas taugt.

FINAL FANTASY EXPLORERS ULTIMATE BOX



In Japan wird es neben der Standard-Version, bei der nur das Spiel verkauft wird, auch eine Limited Edition geben, die neben dem Spiel selbst auch noch folgende Dinge beinhaltet: 1. Eine kleine Musik-CD mit Auszügen aus dem Soundtrack des Spiels sowie ein Entwickler-Tagebuch des Komponisten Tsuyoshi Sekito. 2. Eine 3DS-Schutzhülle mit *Final Fantasy Explorers*-Logo. 3. Eine braune 3DS-Ledertasche mit Bahamut-Design. 4. Ein umfassendes Artbook mit Illustrationen und Konzeptskizzen zu allen Klassen, Beschwörungen und Örtlichkeiten, die im Spiel vorhanden sind. Das ganze Paket wird für 13.000 Yen (ca. 94 Euro) zu haben sein. First-Print-Vorbesteller bekommen zusätzlich noch einen Downloadcode für eine exklusive Mission mitgeliefert, in der sie den sogenannten Onion Knight samt Ausrüstungsgegenständen erhalten können. Weiterhin wird ein Code für das originale *Final Fantasy* dabei sein, das man sich im eShop kostenlos herunterladen kann. Selbst für diesen stolzen Preis dürfte es sich also für Fans von *Final Fantasy* lohnen, sich den Kauf dieser Limited Edition zu überlegen. Ob die Sonderedition – sei es in ganzer oder nur in abgespeckter Form – auch bei uns angeboten wird, ist noch nicht bekannt.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Alternative: Monster Hunter
Termin: 18. Dezember 2014 (Japan)

Screen-Info: Da sich das Spiel noch in der Entwicklungsphase befindet, stammen die Bilder aus Trailern und von der offiziellen Seite.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level.
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ▬ Erst spätere Welten kniffliger

Wii-U-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Hyrule Warriors (Wii U), One Piece: Unlimited World Red (Wii U), Destiny (PS4)
Sieht gerade: Girls und Panzer
Hört gerade: Den Soundtrack zu Pacific Rim. Einfach spitze!
Und sonst: Habe ich derzeit echt Angst um meine Freizeit. Denn ich habe mir vorgenommen, in Hyrule Warriors alles freizuspielen. Mal sehen, ob ich das am Ende auch wirklich durchziehen kann. Bisher läuft es aber gut und macht wahnsinnig viel Spaß.

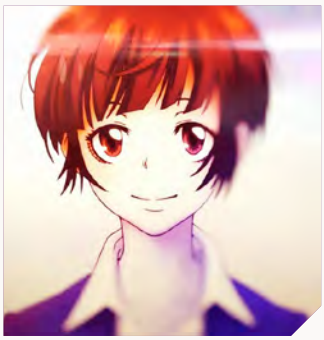
BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Civilization V (PC), Bayonetta 2 (Wii U), Five Nights at Freddy's (PC – Schocker-Geheimtipp!)
Sieht gerade: Godzilla (auf Blu-ray)
Hört gerade: … mal wieder bei The Glitch Mob und Daft Punk rein!
Und sonst: Die Kollegen Eippert und Mola haben mich mit dem Civilization-Virus infiziert und somit komplett meine Freizeit gekillt. Die beiden leiden deswegen offenbar noch nicht mal an einem schlechten Gewissen beziehungsweise können damit prima leben. Na schönen Dank, Jungs …

UWE HÖNIG (40, Redakteur)

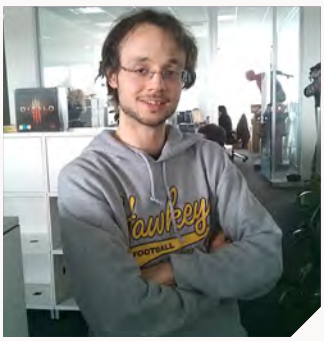
Spielt gerade: Fantasy Life (3DS), Driveclub (PS4), Mario Kart 8 (Wii U)
Grüßt herzlich: Das Nürnberger Volksfest
Hört gerade: Hugo Boston – Progressive Report (soundcloud.com)
Und sonst: Wer sich über das Foto in dieser Ausgabe wundert, bekommt hiermit eine kleine Erklärung: Das play4-Team hat dieses Jahr einmal mehr das Nürnberger Volksfest besucht, um Anmoderationen für die aktuelle Heft-DVD abzudrehen. Und bei dieser Gelegenheit ist auch das witzige Foto von Uwe entstanden.

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)



Spielt gerade: Bayonetta 2 (Wii U), Natural Doctrine (PS Vita)
Schaut gerade: Psycho-Pass Season 2, Gundam Reconguista in G, Amagi Brilliant Park, Terra Formars, Log Horizon Season 2, Gundam Build Fighters Season 2. Joa, der Herbst hat ein ziemlich gutes Programm.
Hört gerade: Girls und Panzer OST
Und sonst: Jetzt hat die Anime-Sparte diesen Monat so viel Raum eingenommen, dass kaum Platz für den Rest bleibt. Daher einfach nur schnell: Ich liebe Pizza!

LUKAS SCHMID (26, Volontär)



Spielt gerade: Hyrule Warriors (Wii U)
Liest gerade: Don Rosa – The Life and Times of Scrooge McDuck
Schaut gerade: Hinterholz 8
Und sonst: Die beste Investition, die ich für meine neue Wohnung bisher getätigt habe: der elektrische Grill für den Balkon. Abends mit Freundin, einem guten Glas Rotwein und einem saftigen Kotelett vor sich über die Dächer von Nürnberg gucken, das leise Brutzeln der Bratwürste im Hintergrund – herrlich! Da darf sich der Winter ruhig noch Zeit lassen.

LARS KROMAT (41, Layout)

Spielt gerade mit: X-Plane 10.30
Grüßt herzlich: Dich
Hat kürzlich: Verstanden, wie unfassbar großartig „Vim" eigentlich ist.
Und sonst: habe ich – während ich dies hier tippe – „Rücken". Verdammt, tut das weh. Ich denke, ich sollte mal zum Orthopäden. Oder vielleicht hilft auch einfach Wärme? Ich leide. Der Bürostuhl hier ist auch nicht so das Wahre. Mittagessen war heute aber gut. Braten mit Soße. Aua. Hilft aber auch nicht gegen „Rücken". Ach … ich gehe jetzt heim. Tschüss.

STEFANIE GROSS (23, Freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: Hyrule Warriors (Wii U), Super Smash Bros. (3DS)
Liest gerade: Game of Thrones
Hat kürzlich: erst realisiert, dass auf Midnas Helm das Auge von Majora zu sehen ist. Bitte nicht schlagen!
Und sonst: Gleich am ersten Wochenende nach Erscheinen haben mein Bruder und ich uns bei Hyrule Warriors zusammen ins Gemetzel gestürzt. Im Multiplayer ist alles halt viel cooler! Und im Anschluss hat mich die Kreativität gepackt und ich musste zeichnen (siehe rechts).

DOMINIK WULF (24, Praktikant)

Spielt gerade: World of Warcraft (PC)
Grüßt herzlich: Seine Freundin Svenja, die er über alles liebt!
Hat kürzlich: Gemerkt, wie schlecht er wirklich in Sport-Spielen ist.
Und sonst: Bin nun schon eine ganze Weile bei der N-ZONE aktiv und merke, dass mir das Arbeiten mit dem Team und den Artikeln immer mehr Spaß bereitet. Konnte bisher viel lernen und hoffe, auch weiterhin aktiv und unterstützend mitarbeiten zu können. Ansonsten heißt es bald erst einmal für mich: Urlaub!

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Super Smash Bros. 3DS	Bayonetta 2	Bayonetta 2	Bayonetta 2
FLOP-TITEL	Disney Infinity 2.0	FIFA 15	Chimpuzzle Pro	FIFA 15
Super Smash Bros. 3DS (3DS) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 38	Ich hatte gehofft, dass *Super Smash Bros.* für den 3DS keine herzlos hingerotzte Alibi-Fassung des Spiels wird – und mein Wunsch wurde erhört. Auf dem Handheld spielt es sich fast so gut wie auf Konsole. **9**	Wenn es um Prügelspiele geht, spricht mich nur etwa jedes zehnte wirklich an. *Super Smash Bros.* gehört zu diesen zehn Prozent, wobei ich vom Smash-Run-Modus der 3DS-Version mehr erwartet hätte. **8**	Ich kloppe mich ja wirklich gerne in dem Spiel und es ist auch echt wunderbar geworden, aber Steuerung samt Übersicht sind mir auf dem 3DS einfach zu unkomfortabel. Daher warte ich auf die Wii-U-Version. **8**	*Smash Bros.* für den 3DS ist wie eine Vorspeise im Top-Restaurant: nix für große Hände, hilft kaum gegen echten Hunger und lässt einen mit mehr Appetit zurück als zuvor. Eine Portion Wii-U-Klopperei, bitte! **8**
Bayonetta 2 (Wii U) ∅ Wertung: 9,5 // Test S. 26	Stilvoll, stilvoller, *Bayonetta 2*! Die Fortsetzung des Hexen-Abenteuers bietet alles, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und legt überall noch ein Schäufelchen drauf. Action-Fans müssen zugreifen! **9**	Ich habe es ja schon im Test geschrieben und ich wiederhole es sehr gerne nochmal: Ganz klar mein Spiel des Jahres! Ein fabelhaftes Kampfsystem, geil inszenierte Action und eine dicke Portion Wahnsinn. Toll! **10**	Während ich diese Zeilen schreibe, hat sich *Bayonetta 2* in Japan nur knapp 38.000 Mal verkauft. Ich sage: 38.000 kluge Japaner, die superbes Spieldesign zu schätzen wissen. Eines der Spiele des Jahres. **10**	Auf Xbox 360 & PS3 ist das grandiose Original-*Bayonetta* ziemlich gefloppt – typisch Platinum Games eben, superbes Spiel, madige Verkaufszahlen. Leute, lasst diese Sünde nicht noch einmal geschehen! **9**
Skylanders: Trap Team (Wii U) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 32	Die Skylanders haben noch nie so recht mein Herz erwärmen können – auch wenn ich die generelle Qualität der Spiele durchaus erkenne. Das ändert sich auch mit den neuen Teil leider nicht wirklich. Gut ist er aber. **7**	Seit ich mit *Swap Force* eingestiegen bin, mag ich *Skylanders* tatsächlich sehr gerne. Das liegt aber mitunter daran, dass ich die dahinterstehende Geldmacherei ausblenden kann und mit ein paar Figuren auskomme. **8**	Die Serie nimmt weltweit dermaßen viele Milliarden Dollar ein, doch mich am Ende lässt sie mich kalt. Wenn schon Figuren kaufen, dann richtig teure für die Vitrine. Oder eben bald die amiibos. **6**	Man kann hier als Spyro und Cynder spielen. Mein inneres Drachenzentrum verlangt daher eine Wertung von 10/10 Punkten. Aber dem rationalen Gamer in mir ist es zu einfach und ein bissel zu kommerziell. **7**
Disney Infinity 2.0 (Wii U) ∅ Wertung: 5,25 // Test S. 34	Weniger Inhalt, kaum Verbesserungen und fehlende Abwechslung – *Disney Infinity 2.0* zeigt, wie eine Fortsetzung nicht aussehen sollte. Schade, denn der Level-Editor könnte mit mehr Feinschliff viel Spaß machen. **5**	Die Disney- und Marvel-Lizenzen sind das Einzige, was ich *Disney Infinity 2.0* abgewinnen kann. Doch dann schlagen die Restriktionen bei der Figurenauswahl zu und dämpfen den Spaß deutlich. **6**	Mit *Infinity 2.0* verhält es sich ähnlich wie mit *Skylanders*, nur dass mir hier die Disney-Thematik mehr zusagt. Schade, dass das Spiel in seiner Ausführung selbst leider ein total vergeigter Schnellschuss ist. **5**	Wie *Skylanders*, nur schlechter, restriktiver und mit weniger frischen Ideen? Geil, wo kann ich mich einschreiben!? Nee, sorry, mit *Infinity* habe ich dieselben Probleme wie mit *Disney Magical World* weiter unten. **5**
Disney Magical World (3DS) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 44	Nanu, hat sich da etwa Micky Maus in die Welt von *Animal Crossing* verirrt? Ganz klar, an die Qualität der Nintendo-Reihe reicht die Disney-Lebenssimulation nicht heran. Spaß für junge Spieler bietet sie aber allemal. **6**	Bei diesem Spiel gehöre ich trotz meiner Begeisterung für Disney-Filme eindeutig nicht zur Zielgruppe. Für Kids ist die Lebenssimulation mit Donald, Micky Maus und Co. aber sicherlich einen Blick wert. **6**	Manchmal reicht es halt nicht, einfach nur die Spielidee samt Mechaniken zu übernehmen, um ein Erfolg zu werden. *Disney Magical World* leistet für die jüngere Zielgruppe aber einen echt passablen Job. **6**	Was ist das eigentlich in letzter Zeit für ein komischer Disney-Trend, sich für die Umsetzung der eigenen tollen Lizenzen von den Spielkonzepten anderer Games „inspirieren" zu lassen? /need Originalität. **6**
FIFA 15 (Wii, 3DS) ∅ Wertung: 4,75 // Test S. 46/47	Mit Fußball geht es mir ähnlich wie mit *Alarm für Cobra 11*: Bevor ich's im Fernsehen gucke, schau ich lieber die Wand an. Noch dazu ist die 3DS-Auskopplung der Rasensport-Simulation qualitativ nicht allzu gut gelungen. **5**	Fußball interessiert mich nur zu Weltturnieren. Ein Videospiel dazu brauche ich also nicht. Erst recht nicht, wenn es wie für Wii und 3DS im Vergleich zu anderen Plattformen auch noch enttäuschend umgesetzt wurde. **5**	Boah, mir gehen Fußballspiele, sofern sie nicht in echt stattfinden, ja ohnehin am Allerwertesten vorbei. Aber auf der Wii oder dem 3DS brauche ich den besten Mannschaftssport der Welt noch viel weniger. **4**	Sportspiele tangieren mich nur peripher. Für Fußball gilt das gleich doppelt, weil sich bei mir Hirn & Lust bereits bei der Realvorlage ausklinken. Selbst ich weiß aber, dass man *FIFA* nicht auf der Wii zockt … **5**

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das *Zelda*-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC _____ IBAN _____

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862344

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober		
UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
Test S. 32 Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
Just Dance 2015	Ubisoft	23. Oktober 2014
Test S. 26 Bayonetta 1 + 2	Nintendo	24. Oktober 2014
2014/2015		
Disney Planes: Fire & Rescue	Little Orbit	04. November 2014
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner Interactive	14. November 2014
UPDATE Watch Dogs	Ubisoft	20. November 2014
Sonic Boom: Lyrics Aufstieg	Nintendo	21. November 2014
Die Pinguine aus Madagascar	Little Orbit	25. November 2014
Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Ende 2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
Captain Toad: Treasure Tracker	Nintendo	Januar 2015
Mario Maker	Nintendo	Anfang 2015
Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
Splatoon	Nintendo	Anfang 2015
Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Kirby and the Rainbow Curse	Nintendo	2015
Mario Party 10	Nintendo	2015
Project Cars	Bandai Namco	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
Weitere Ankündigungen		
Devil's Third	Nintendo	Nicht bekannt
Falling Skies: The Game	Bandai Namco	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
Project Zero 5	Nintendo	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
NEU 99 Seconds	EnjoyUp Games	02. Oktober 2014
Costume Quest 2	Midnight City	07. Oktober 2014
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	November 2014
NEU Thomas was Alone	Curve Studios	November 2014
Gone Home	Midnight City	Dezember 2014
Blok Drop X Twisted Fusion	RCMADIAX	Herbst 2014
Pier Solar and the Great Architects	WaterMelon	Herbst 2014
Tengami	Nyamyam	Herbst 2014
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	4. Quartal 2014
Citizens of Earth	Atlus	4. Quartal 2014
High Strangeness	Midnight City	4. Quartal 2014
Ittle Dew	Ludosity	4. Quartal 2014
Lone Survivor	Curve Digital	4. Quartal 2014
Stealth Inc. 2	Curve Digital	4. Quartal 2014
Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	4. Quartal 2014
The Swapper	Curve Games	4. Quartal 2014
Twisted Fusion	Leuvision	4. Quartal 2014
Alphadia Genesis	Natsume Inc.	Ende 2014
Hyper Light Driver	Heart Machine	Ende 2014
Nihilumbra	Beautifun Games	Ende 2014
NEU U Craft	Nexis Games	Ende 2014

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
UPDATE 6180 to the Moon	Turtle Cream	2014
90's Arcade Racer	Nicalis	2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Art Academy Wii U	Nintendo	2014
A.N.N.E.	Gamesbymo	2014
Aztez	Team Colorblind	2014
Assault Android Cactus	Witch Beam	2014
A World of Keflings	NinjaBee	2014
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2014
Chariot	Prima Originals	2014
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014
Dex	Treadlocks	2014
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014
Flavoured Cats	CW Games	2014
Forced	BetaDwarf	2014
forma.8	MixedBag	2014
Infinity Runner	Wales Interactive	2014
Knytt Underground	Ripstone	2014
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014
March of War	ISOTX	2014
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2014
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2014
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2014
Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	2014
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
UPDATE Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2014
Stick it to the Man	Zoink!	2014
The Fall	Over The Moon	2014
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Road Redemption	Darkseas Games	2014
Wonder Flick	Level-5	2014
NEU Adventures of Pip	TicToc Games	1. Quartal 2015
Affordable Space Adventures	KnapNok Games	1. Quartal 2015
Beatbuddy	Threaks	1. Quartal 2015
Rive	Two Tribes	1. Quartal 2015
NEU Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015
NEU Dance of the Damned	Nexis Games	2015
UPDATE FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Mario vs. Donkey Kong Wii U	Nintendo	2015
Mighty No. 9	Comcept	2015
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
NEU Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Trine: Enchanted Edition	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
NEU Street Fighter Alpha 2	Capcom	02. Oktober 2014 Test S. 64
Breath of Fire	Capcom	2014
Demon's Crest	Capcom	2014
Mega Man 7	Capcom	2014
Mega Man X3	Capcom	2014
Mega Man Zero	Capcom	2014
Mighty Final Fight	Capcom	2014
Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt
Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt
F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	Nicht bekannt
Golden Sun: Die verlorene Epoche	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Kung Fu Heroes	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Zero 2	Capcom	Nicht bekannt
Namco Museum	Bandai Namco	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
NEU Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober		
Test S. 38 Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	02. Oktober 2014
UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
Skylanders: Trap Team	Activision	10. Oktober 2014
Petz Beach	Ubisoft	16. Oktober 2014
Petz Countryside	Ubisoft	16. Oktober 2014
Winx Club: Alfeas Rettung	Little Orbit	17. Oktober 2014
Test S. 44 Disney Magical World	Nintendo	24. Oktober 2014
Big Hero 6	Gamemill	28. Oktober 2014
Cartoon Network: Backlot Party	Little Orbit	28. Oktober 2014
Cooking Mama 5: Bon Appetit	Majesco	Oktober 2014
2014/2015		
Disney Planes: Fire & Rescue	Little Orbit	04. November 2014
Ultimate NES Remix	Nintendo	07. November 2014
Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Warner Interactive	14. November 2014
Adventure Time: The Secret of the N. K.	Little Orbit	18. November 2014
Pokémon Omega Rubin	Nintendo	21. November 2014
Pokémon Alpha Saphir	Nintendo	21. November 2014
Sonic Boom: Der zerbrochene Kristall	Nintendo	21. November 2014
Die Pinguine aus Madagascar	Little Orbit	25. November 2014
Persona Q: Shadow of the Labyrinth	Atlus	28. November 2014
Saban's Power Rangers Super Megaforce	Bandai Namco	29. November 2014
Harvest Moon 3D: The Lost Valley	Natsume	Herbst 2014
Tetris Ultimate	Ubisoft	Herbst 2014
WRC 2014	Bigben Interactive	4. Quartal 2014
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2014
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2014
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2014
Monster Hunter 4 Ultimate	Nintendo	Anfang 2015
Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	2015
Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix	Sega	2015
Weitere Ankündigungen		
Vorschau S. 16 Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Entrial Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
Vorschau S. 18 Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
UPDATE Pac-Man und die Geisterabenteuer 2	Bandai Namco	Nicht bekannt

3DS (Fortsetzung)

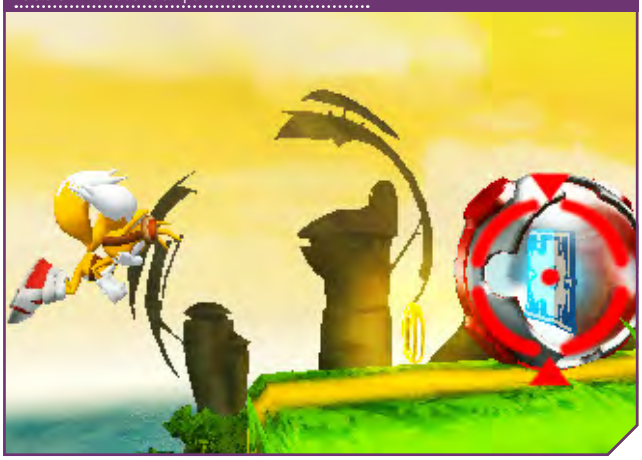
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
Story of Seasons	XSEED	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Xenoblade Chronicles	Nintendo	Nicht bekannt
Youkai Watch	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
Shin Megami Tensei 4	Atlus	Oktober 2014
Gunman Clive 2	Hörberg Productions	Herbst 2014
Whoa Dave!	Gaijin Games	Herbst 2014
Citizens of Earth	Atlus	4. Quartal 2014
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	4. Quartal 2014
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	4. Quartal 2014
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	Ende 2014
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy	Capcom	Ende 2014
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2014
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
Grinsia	Nicalis	2014
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2014
Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	2014
UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	2014
Strike Force Foxx	Big John Games	2014
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2014
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2014
NEU Steam World Heist	Image & Form Games	1. Quartal 2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Mighty No. 9	Comcept	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e5	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
UPDATE Street Fighter 2010: The Final Fight	Capcom	02. Oktober 2014 Test S. 65
Harvest Moon 2	Natsume	2014
Lufia: The Legend Returns	Natsume	2014
NEU Flying Dragon: The Secret Scroll	Culture Brain	Nicht bekannt
Gargoyle's Quest 2: The Demon Darkness	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
NEU Kung Fu Heroes	Culture Brain	Nicht bekannt
Mappy-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
Mighty Final Fight	Capcom	Nicht bekannt

SONIC BOOM: LYRICS AUFSTIEG (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 21. November 2014

SONIC BOOM: DER ZERBROCHENE KRISTALL (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 21. November 2014



N-ZONE Wii U HIT

BAYONETTA 2

Action Spektakulärer geht es kaum: *Bayonetta 2* ist ein Paradebeispiel dafür, dass ein Action-Feuerwerk auch ohne dickste Technik funktionieren kann. Bayonetta, willkommen zurück!

Platinum Games durchlebt ein schweres Schicksal. Seitdem das Entwicklerstudio am 1. August 2006 im japanischen Osaka seine Pforten geöffnet hat, konnte sich die Firma schnell einen hochkarätigen Ruf aufbauen. Ob nun *Vanquish*, *The Wonderful 101*, *Metal Gear Rising* oder eben auch das exzentrische *Bayonetta* – all diese Titel heimsten weltweit gute Noten ein und sind bei den Spielern auch nach Jahren noch in guter Erinnerung geblieben. Warum also schweres Schicksal? Ist dies nicht eine Situation, in der sich jeder Entwickler gerne sehen möchte? Prinzipiell schon, doch fast jeder Titel aus dem Hause Platinum Games hat im Grunde zwei Probleme. Das erste: Die Spiele sind ungewöhnlich, exzentrisch und daher nicht für jedermann. Grund Nummer 2 resultiert direkt daraus: Die Verkaufszahlen sind stets gerade so gut, um die Kosten wieder einzufahren, jedoch nicht hoch genug, um als Kassenschlager zu gelten. Ob es *Bayonetta 2* ähnlich ergehen wird, können wir jetzt noch nicht sagen. Dass es sich qualitativ weit oben in der Riege von Platinum Games einreiht, hingegen schon. Wie es bei offiziellen Fortsetzungen so üblich ist, ist es im Falle von *Bayonetta 2* ratsam, die Ereignisse des Vorgängers wenigstens teilweise zu kennen.

Ist es ein Endboss? Ein Zwischengegner? Oder vielleicht nur ein Standardfeind? Bei vielen Monstern ist man sich gar nicht sicher, zu welcher Kategorie sie gehören.

Ramiel lässt grüßen: So mancher Feind stellt eine überraschende Hommage dar. Die feurige Spinne links kennen Fans vielleicht aus dem ersten *Devil May Cry* …

Lady mit Stil trifft auf Motorradbraut: Die Damenwelt von *Bayonetta 2* ist stilvoll und extravagant ausgefallen.

Sofern euer Gegner nicht wirklich megafett und riesengroß ist, habt ihr es regelmäßig mit einer klaren Übermacht zu tun. Viel Spaß beim Schnetzeln.

Christliche Überraschung

Zwar kann man die Hintergrundgeschichte auch ohne Prequel-Kenntnisse mitverfolgen, doch spätestens ab der Hälfte wird es dann vermehrt zu Momenten kommen, in denen das Aha-Erlebnis ausbleibt. Erst recht, weil ihr sonst mit Figuren wie Jeanne, Luka oder eben Hexe Bayonetta persönlich nicht viel anfangen könnt. Sollte dies der Fall sein, ist der ebenfalls auf Wii U neu veröffentlichte erste Teil für den Anfang vielleicht eher was für euch (blättert hierzu auf Seite 30). Der Basis-Plot von *Bayonetta 2* fängt dabei recht bekannt wie gewöhnlich an. Bayonetta erledigt gerade noch die letzten Weihnachtseinkäufe, als plötzlich Heerscharen von Engeln in die Stadt einmarschieren. Dass sie nicht im Auftrag des Christkinds vor Ort sind, sollte angesichts ihrer Bewaffnung für jeden schnell erkenntlich sein. Für Bayonetta selbst sind Begegnungen dieser Art ein alter Hut, da sie mit dem Heer Gottes schon mehrfach aneinandergeraten ist. Die heilige Vorhut ist daher schnell dezimiert, doch dann geht etwas schief: Der von Bayonetta herbeibeschworene Dämon, sonst immer ein treuer Verbündeter, wendet sich plötzlich gewaltsam gegen sie. Infolge dieses Gefechts wird ihre Verbündete/ehemalige Rivalin Jeanne in die Hölle gezogen und es ist für die nächsten 15 Kapitel eure Aufgabe, sie aus dort wieder herauszuholen. Diese zunächst doch sehr überschaubare Hintergrundgeschichte gewinnt während des Spielverlaufs mehr und mehr an Fahrt, reißt dabei zwar keine Bäume aus, doch sie liefert genügend Ansporn, um motiviert weiterzumachen.

Glanz an der richtigen Stelle

Nun wissen Fans von Action-Titeln, dass eine passable Story zwar ein netter Bonus ist, das gesamte Spiel aber mit seinen Kampfsystem-Komponenten steht oder fällt. Zeigten wir uns schon bei unserer Preview vor zwei Ausgaben von den kämpferischen Fähigkeiten Bayonettas beeindruckt, können wir diesen Eindruck nun auch im Test doppelt unterstreichen. *Bayonetta 2* glänzt genau an der Stelle am hellsten, wo es glänzen muss, was gleich mehrere Gründe hat. Vor allem Einsteiger werden die enorme Zugänglichkeit schätzen – mit gerade einmal drei Buttons verhaut ihr neben euch stehenden Gegnern den blanken Hintern oder setzt eure Schießprügel ein. An und für sich keine große Besonderheit, kriegen dies doch auch andere Titel des Genres hin. Was *Bayonetta 2* hier so hervorhebt, ist das tadellose Handling und das spielend leichte Kombinieren der phänomenal in Szene gesetzten Angriffskombinationen. Alle von Bayonetta grazil ausgeführten Moves gehen butterweich ineinander über, während sie spielerisch durch die Reihen der Gegner pflügt. Mit welchen Waffen sie das tut, dürft ihr frei bestimmen, sofern ihr das Kampfwerkzeug eurer Wahl schon gefunden habt. Weiterhin habt ihr die Möglichkeit, die Waffen auch an Bayonettas Beine zu montieren, was euch zusätzliche Optio-

BESONDERE LEKTÜRE DER HIMMLISCHEN ART

Gerade erst angekündigt, schon wieder weg: Je limitierter eine Edition, desto eher wird danach verlangt. Fans von *Bayonetta* erfahren diese Tatsache nun am eigenen Leib.

Während einer speziell auf *Bayonetta 2* zugeschnittenen Nintendo-Direct-Ausgabe Anfang September wurden Fans nicht nur mit vielen Informationen rund ums Spiel versorgt. Gleichzeitig eröffnete man ihnen das Angebot, schon vor dem Release Geld für das Spiel zu löhnen. Okay, vorbestellen kann man ja jedes Spiel, aber dank der in Europa exklusiven First Print Edition von *Bayonetta 2* gab es dazu auch einen echten Grund! Gerade einmal 15.300 Exemplare sind davon für unseren Kontinent vorgesehen. Neben den beiden *Bayonetta*-Titeln ist hier noch ein schicker Bildband enthalten, in dem alle Gegner verzeichnet sind, denen unsere Lieblingshexe im Verlauf ihrer Abenteuer schon einmal begegnet ist. Bereits wenige Tage nach Bekanntgabe war die First Print Edition, zumindest in England, bereits ausverkauft. Wer kein Glück hatte, darf immerhin zur Special Edition greifen, in der ebenfalls beide Titel enthalten sind.

Auch an den Beinen ist noch Platz für eine Waffe. Wir haben uns an dieser Stelle für zwei effektreiche Kettensägen entschieden. Gefällt den Engeln gar nicht!

nen im Kampf bietet. Als wäre dies noch nicht genug, dürft ihr für richtig viel Spielgeld besondere Fähigkeiten einkaufen und fortan ausrüsten. Vom kurzzeitigen Schutzschild über den Gegner angreifende Fledermäuse bis hin zum Uppercut ist alles dabei, was ihr zum Individualisieren eures Spielstils braucht. Ein ausgiebiges Nutzen der angebotenen Fertigkeiten ist dabei nicht bloß Eye Candy – alles muss von Anfang an Verwendung finden, um gegen die engelsgleichen wie teuflischen Monster bestehen zu können.

Stark trotz Schwächen

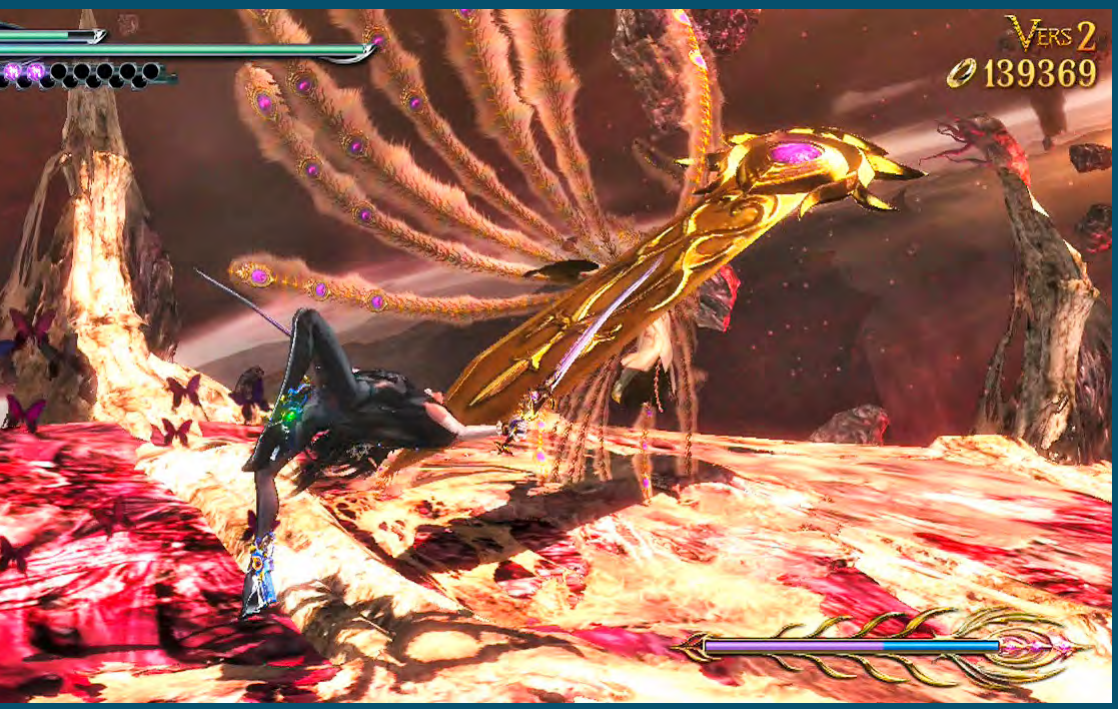
In fast jeder Mission tauchen neue Gegnervariationen auf, deren Attacken erst einmal verinnerlicht werden wollen. Dies lohnt sich schon deshalb, weil ihr bei einem geglückten Ausweichversuch im letzten Moment die Hexenzeit aktiviert, in der alles um Bayonetta herum stark verlangsamt wird und ihr gefahrlos ein paar Schläge ansetzen könnt. Besonders wichtig ist dies für Sammler von Platinum-Trophäen, die sehr schwierig zu bekommen sind. Tatsächlich dürfte *Bayonetta 2* aktuell eines der schwierigsten Spiele für die Wii U sein – geschenkt wird einem hier nichts! Ein wenig Einarbeitungszeit benötigt dabei die Kameraführung. Wie es bei hektischen Action-Krachern so der Fall ist, werdet ihr von allen Seiten attackiert, was zur Folge hat, dass die Kamera häufig umschwenkt, wenn ihr ein neues Ziel ins Visier nehmt. Der plötzliche Perspektivenwechsel kann dann bei Anfängern dazu führen, einen sonst vermeidbaren Gegentreffer einzustecken. Anlass zur Kritik, wenn auch auf einem unheimlich hohen Niveau, gibt die Technik des Spiels. *Bayonetta 2* sieht ohne Frage richtig gut aus und schrumpft bei der Framerate in normalen Gefechten von 60 auf knappe 50 herunter. Spielirrelevante Ausnahmen sind nur Videos oder Passagen, in denen euer punktgenaues Können nicht gefragt ist. Von der höheren Farb-Ausgabe abgesehen, ist *Bayonetta 2* deutlich bunter und strahlender als sein Vorgänger und beide Titel befinden sich technisch auf einem ähnlichen Niveau. Schade ist auch, dass eine Menge Zwischensequenzen wieder nur aus vertonten Standbildern besteht, wodurch, der

MEINUNG
Viktor Eippert

„Dieser Action-Kracher macht ebenso wie seine Heldin keine halben Sachen."

Hätte mir damals zum Release von *Bayonetta* vor fast fünf Jahren jemand gesagt, der Nachfolger würde exklusiv für eine Nintendo-Konsole erscheinen und den Action-Kracher *Bayonetta* noch mal spielend abhängen, ich hätte denjenigen für komplett debil erklärt. Tja, und jetzt stehen wir da, *Bayonetta 2* wischt mit anderen Genre-Vertretern gekonnt den Boden auf und ich komme aus dem Staunen gar nicht mehr raus. Das Action-Fest sieht in Bewegung nicht nur richtig gut aus und läuft absolut butterweich, obendrein haben die Entwickler bei Platinum Games auch noch heftig an der Verrücktheitsschraube gedreht. *Bayonetta 2* fährt schon in den Anfangskapiteln teilweise mehr auf als andere Spiele zum Finale. Schon jetzt mein Spiel des Jahres!

Welch ein Glück: Loki ist keine Nervensäge geworden. Das Zusammenspiel mit Bayonetta klappt sogar recht gut.



Keine Verschnaufpause: Sämtliche Bosse des Spiels hängen euch permanent mit schnellen Angriffen im Gesicht.

echt schönen Aufmachung zum Trotz, etwas von der Dynamik verloren geht. Abgesehen davon hat Platinum Games allerdings das Kunststück vollbracht, eine für die Wii U scheinbar unmögliche Fortsetzung des ohnehin zu Unrecht wenig beachteten Geniestreichs auf die Beine zu stellen, welche sich zugleich als bislang bestes Actionspiel auf der Konsole herausstellt. Vielleicht auch systemübergreifend des ganzen Jahres. Selbst für einen dem Genre fremden Zocker wäre es eine Schande, bei diesem Spiel nicht zuzugreifen. **Marco Cabibbo**

Wer genug Kohle auf der Bank hat, darf sich alternative Kostüme kaufen. Einen spielerischen Nutzen daraus bieten allerdings nur die Nintendo-Outfits.

So überbrückt man Ladezeiten: Während die nächste Stage lädt, könnt ihr ein wenig eure Combos trainieren.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Da können Dante und Dracula einpacken: Bayonetta macht einfach jeden platt!“

Es war mir ja schon vorher klar, aber der mittlerweile zweite Durchgang des Spiels verschafft mir nun definitive Gewissheit: *Bayonetta 2* ist ein fantastisches Spiel geworden und überflügelt dabei sogar noch seinen sehr guten Vorgänger. Anlass zum Lob gibt es dabei an so vielen Fronten, dass ich gar nicht weiß, wo ich beginnen soll. Beim Charakter- und Weltendesign, das sich nicht um normale Konventionen schert? Dem wunderbar intuitiven Kampfsystem mit Unmengen an Entfaltungsformen? Oder doch dem fordernden wie motivierenden Schwierigkeitsgrad? Ihr seht, es gibt viele Gründe, *Bayonetta 2* zu mögen. Grafikpuristen werden dem Spiel vielleicht nicht ganz zeitgemäße Technik vorwerfen, doch das gleicht *Bayonetta 2* mit den gerade aufgezählten Stärken locker wieder aus.

Bayonetta 2

Termin: 24. Oktober 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Einigen veralteten Texturen zum Trotz macht *Bayonetta 2* eine Menge her und bleibt dabei flüssig.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch und Japanisch/Deutsch
Ungewöhnliche Popmusik trifft auf orchestrale Untermalung: passend wie die Faust aufs Auge.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Zwar ist der Titel auch auf dem Gamepad tadellos spielbar, doch den maximalen Komfort gibt es nur im Zusammenspiel mit dem Pro-Controller.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Speichersystem: Checkpoints und automatisch
Superbes Spieldesign paart sich mit hohem Anspruch und fantastischer Charaktergestaltung. Langzeitspaß ist dank Trophäenjagd ebenfalls vorhanden.

MEHRSPIELER ?
Zwar gibt es einen Online-Multiplayer für Koop-Matches, doch aufgrund strenger Embargos konnten wir ihn bislang noch nicht testen.

PRO / CONTRA
- ✚ Variantenreiches, intuitives Kampfsystem
- ✚ Herausfordernde Schar an Gegnern
- ✚ Unterschiedliche, frei belegbare Waffen
- ✚ Farbenfrohe und abwechslungsreiche Welten
- ✚ Story bietet überraschende Wendungen
- ▬ Technisch nicht ganz im Jahr 2014 angekommen

WiiU-FAKTOR 3
Wer ganz verzweifelt ist, darf auch mit dem Stylus auf dem Gamepad spielen. Nicht zu empfehlen!

WERTUNG/FAZIT

93

„Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer. Pflichtkauf!“

BAYONETTA

N-ZONE Wii U HIT

Action Das erste Hexenritual wird ein weiteres Mal ausgeführt: Fünf Jahre nach der Erstveröffentlichung startet Bayonetta auch auf der Wii U durch.

Sofern ihr euch den Artikel zu *Bayonetta 2* auf den vorherigen vier Seiten durchgelesen habt, werdet ihr euch vielleicht selbst die Frage stellen, warum ihr jetzt noch zum Vorgänger greifen sollt, der 2009 auf Xbox 360 und Playstation 3 erschien. Ist das jetzt nicht eh schon viel zu veraltet? Nun, je nach gekaufter Edition liegt *Bayonetta 1* der aktuellen Fortsetzung ohnehin bei, zu einem Unkostenbeitrag von gerade einmal 15 Euro mehr. Für ein sonst so teures Hobby, wie es das Medium Videospiel nun mal ist, fast schon geschenkt. Weiterhin macht es Sinn, die Ereignisse des Prequels zu kennen, damit ihr in *Bayonetta 2* nicht mit einem großen Fragezeichen vor dem Fernseher sitzt.

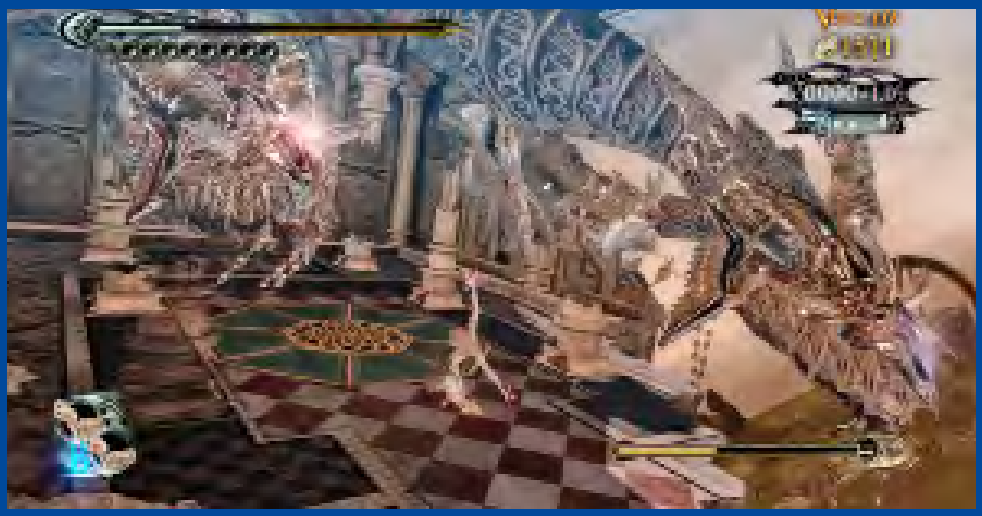
Zuletzt – und dieser Grund ist von allen der wichtigste – hat *Bayonetta* selbst nach einer halben Dekade nichts von seiner Faszination eingebüßt und bietet noch die gleichen Qualitäten wie vor fünf Jahren. Wie diese aussehen, erfahrt ihr schon im verheißungsvollen Intro des Spiels am eigenen Leib, wo die titelgebende Hauptakteurin und eine noch namenlose Unbekannte engelsähnliche Monstrositäten bekämpfen.

Spielbare Kunst

Und das auf einer steinernen Plattform, die sich im freien Fall befindet, während ihr allerlei akrobatische Kampfmanöver einsetzt und einen Diener Gottes nach dem anderen zurück in den Himmel schickt. Was schon im ersten Level nach vollkommen überzogener Action klingt, wie sie nur Japaner so professionell hinbekommen, nimmt in den folgenden Spielstunden Ausmaße an, wie

Vom Interface und Spielablauf her sind sich *Bayonetta 1* und sein Nachfolger recht ähnlich. Ihr werdet euch, egal wo ihr anfangt, also recht schnell zurechtfinden.

Bayonetta lebt von seinem überzogenen Stil. Dies betrifft auch die Charaktere wie Enzo, der schon im ersten Teil ein ziemlich dreckiges Mundwerk an den Tag legt.



Woanders eine Zwischensequenz, hier spielbarer Part: Während der zweiköpfige Engelsdrache mit einem Ruinenbaustück um den Hals durch die Luft fliegt, müsst ihr euch in den Überresten des Gebäudes gegen die Echse zur Wehr setzen.

man sie bei Videospielen zuvor nur in Ansätzen erlebt hat. Logisch, dass sich dieser Hang zum Übertreiben auch in den Zwischensequenzen wiederfindet. Es wird exzentrisch posiert, die Kamera fährt mit eindeutigen Absichten über Bayonettas Körper und es wird ein cooler Spruch nach dem anderen gedrückt. Ganz gleich, wie fett der nächste Bossgegner auch sein mag. Kommt jetzt aber nicht auf die Idee, *Bayonetta* hätte kaum mehr zu bieten als bloße Fleischbeschau. Es hat schon seinen Grund, warum das Spiel bei seiner Erstveröffentlichung weltweit absolute Topwertungen einheimste, und dieser ist ganz klar die dem Artdesign nicht nachstehende Spielmechanik. Fernab von jedweden Automatismen, wie sie in anderen Actionspielen der damaligen wie heutigen Zeit den Spieler zu befriedigen versuchen, verlangt *Bayonetta* euer ganzes Können ab, bleibt hierbei jedoch stets im fairen Bereich. Die Gegner fackeln nicht lange rum und gehen zum Angriff über, während ihr noch darüber nachgrübelt, mit welchem Waffentyp und den damit verbundenen Combo-Möglichkeiten ihr Gegenwehr leisten wollt. Die eingängige Steuerung kommt euch bei diesem Entschluss sehr entgegen und binnen Minuten ist das Wichtigste verinnerlicht, um sofort zurechtzukommen.

In Rodans Unterwelt-Etablissement genehmigt sich Bayonetta nicht nur einen edlen Tropfen, sondern findet dort auch nach und nach neue Ausrüstung.

Hexen wie Bayonetta sind alles andere als nett: Mit Spezialangriffen wie diesem Fallbeil bettet ihr Gegner innerhalb von wenigen Augenblicken zur ewigen Ruhe.

Fauler Grafik-Zauber?

Lediglich die Kamera, die häufig nachjustiert werden muss, macht deutlich, dass *Bayonetta 2* an dieser Stelle schon ein wenig weiter ist, wenn auch nicht weltbewegend. Inwiefern *Bayonetta* in den letzten Jahren technisch gealtert ist, muss differenziert betrachtet werden. Für die vergleichsweise etwas niedrigeren Standards auf Wii U macht der Titel immer noch was her, muss sich seinem Nachfolger aber in allen Bereichen geschlagen geben. Vor allem in der Farbvielfalt sind große Unterschiede festzustellen, tendiert *Bayonetta* doch stark zu Gold- und Sandtönen nebst diversen Grafikfiltern im ähnlich gehaltenen Look. Das macht das Spiel zwar nicht zur hässlichen Ente, doch eine solch schwanenähnliche Schönheit wie *Bayonetta 2* ist es nicht. Ein Glück wiederum, dass für die Wii-U-Version offensichtlich die bessere Fassung der Xbox 360 Pate stand und es nicht zu Ladezeiten samt Framerate-Einbrüchen wie auf der PS3 kommt.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Mit dieser Umsetzung gehört Bayonetta nun komplett zur Nintendo-Familie!“

Lange Zeit glaubte ich, dass nach dem kühlen *Ninja Gaiden* und dem lässigen *Devil May Cry 3* kein Platz mehr für weitere Action-Kracher sei, die sich auf einem solch hohen Niveau bewegen. Dann kam *Bayonetta*. Und knallte mir ein dermaßen kreatives wie berauschendes Spektakel vor die Nase, dass es sofort einen Platz in meinen persönlichen Genre-Top-3 einnahm. Das fast schon surreale Design könnte an vielen Stellen vielleicht die Grenze des guten Geschmacks sein, doch gerade das macht *Bayonetta* auch auf der Wii U so herausragend und interessant. Dem nun erschienenen Nachfolger mag es vielleicht in vielen Bereichen unterlegen sein, ein fantastisches Erlebnis bleibt *Bayonetta* jedoch ohne Frage. Auch fünf Jahre später ist der Award immer noch verdient.

Bayonetta

Termin: 24. Oktober 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Platinum Games
USK-Freigabe: ab 18 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 8
Nicht so farbenfoh und aufwendig wie sein Nachfolger bleibt *Bayonetta* dennoch ein ansehnliches Spiel.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch und Japanisch/Deutsch
Es kracht, es blitzt, es knallt voll rein. Und dazu gibt es noch einen stilvollen wie skurrilen Soundtrack.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Eine minimal unkomfortablere Kamera reicht hier nicht aus, um *Bayonetta* einen Punkt abzuziehen. Der Rest geht anstandslos über eure Fingerkuppen.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Speichersystem: Checkpoints und automatisch
Auch hier ist *Bayonetta* seinem offiziellen Nachfolger hauchdünn unterlegen, doch immer noch stark genug, um die Konkurrenz auf seine Plätze zu verweisen.

MEHRSPIELER -
Der erste Teil ist nur für Solisten vorgesehen: Weder gibt es einen lokalen Koop-Modus noch dürft ihr online gemeinsam mit einem Kumpel ran.

PRO / CONTRA
- ✚ Fantasievolles Artdesign
- ✚ Astreines, flüssiges Dämonengekloppe
- ✚ Tolle Musik und Sprachausgabe
- ✚ Lustige Nintendo-Outfits …
- ➖ … ansonsten aber keine wirklichen Neuerungen
- ➖ Nur im eShop oder im Bundle mit Teil 2 erhältlich.

WiiU-FAKTOR 3
Die neuen Steuerungsoptionen per Stylus und Touchscreen bereichern das Spiel nicht gerade positiv.

WERTUNG/FAZIT

90

„Dem zweiten Teil leicht unterlegen, ist *Bayonetta* immer noch ein grandioses Spiel.“

Kein Gegner in Sicht und der eigene Schuppenpanzer ist leicht lädiert? Dann ruft einen Fiesling-Heiler herbei und lasst euch verarzten!

SYKLANDERS: TRAP TEAM

Action-Adventure Wer darf's denn sein? Die Kompositbogen-Echse? Ein freundliches Gecko-Skelett? Ganz klassisch Spyro und Cynder? Oder eine Säure spuckende Nahkampf-Tulpenzwiebel?

Wer bereits zuvor *Skylanders*-Spiele gezockt hat – insbesondere die beiden Vorgänger *Giants* und *Swap Force* – der weiß, was ihn erwartet: ein klassisches 3D-Plattform-Abenteuer mit drolligen Charakteren, jeder Menge kleinen Rätseln und versteckten Geheimnissen, vielleicht etwas ausufernden Gelegenheiten zum Aufklauben von Power-ups und Sammelgegenständen sowie eine kindgerecht präsentierte Geschichte vom Duell zwischen Gut und Böse. Dazu gesellt sich noch ein simples, aufgrund der Breite der Protagonisten aber enorm umfangreiches, Kampf- und Helden-Upgrade-System. Das echte Highlight ist selbstverständlich die Kombination aus realen Sammelfiguren und einer virtuellen Videospielwelt – mit *Trap Team* kommt *Skylanders* nun auf über 200 spielbare Charaktere! Das hat bis heute schon etwas von Zauberei: Reißt voller Vorfreude das *Skylanders*-Startpaket auf, schließt das beiliegende Portal an eure Wii U an, packt eines der ebenso zahllosen wie liebenswerten (und separat erhältlichen) Kunststoff-Kerlchen feinster Bauart auf die Plattform und schon startet euer Held nach Wunsch auf dem angeschlossenen TV ins große Abenteuer!

It's-A-Me, Spyro!

Und was für ein Abenteuer das wieder geworden ist: Von den ehrwürdigen Mario-Games einmal abgesehen, dürfen sich nur wenige 3D-Hüpfspielwelten einer derart hochqualitativen und irrsinnig detailverliebten Aufmachung rühmen! Jeder Quadratzentimeter ist mit einer Hingabe und Liebe noch zu den kleinsten Kleinigkeiten gestaltet worden, dass man sich im *Trap Team*-Universum einfach nur rundum wohl fühlen kann. Ob das jetzt die virtuell ebenso wie real als Figuren wunderschön kreierten Helden und Fieslinge sind, die putzigen Nichtspieler-Charaktere oder die riesige Welt mit all ihren Details und kleinen Wundern – es gibt so viel zu sehen, zu spielen, zu staunen und auszuprobieren. Dabei warten neben dem Storymodus, den ihr lokal auch mit einem zweiten Spieler erleben dürft, auch noch Survival-Herausforderungsrunden gegen immer stärker werdende Gegnerwellen sowie eine Kampfarena auf kompetente Portalmeister. Und weil sich dazu auch noch die Lust am Hochleveln der eigenen Lieblinge gesellt und man die Figuren jederzeit zu einem befreundeten Koop-Kollegen mitnehmen kann, steht so am Ende ein verdammt motivierendes Gesamtpaket.

Fahrausweise bitte! Aaaah, Sie sind ein Wasser-Skylander? Dann kommen Sie hier leider nicht durch, bitte kaufen Sie sich einen Passierschein der Kategorie „Leben".

„Charge" übersetzen die Kollegen nach wie vor ziemlich holprig ins Deutsche und die Lippensynchro ist auch nicht die beste; ansonsten ist die Lokalisierung superb!

One-Hit-Wonder

Skylanders-Spiele sind im Grunde immer gleich aufgebaut: Hervorragende reale Sammelfiguren + mit irrsinniger Liebe zum Detail kreierte Welt als deren digitale Spielwiese + eine große Idee als Aufhänger für den neusten Teil der Serie. Die erste Komponente erfüllen die Skylander bereits seit dem Originalspiel, den zweiten Anspruch seit *Giants* und allerspätestens *Swap Force*. Der Clou liegt aber im dritten Faktor: Mit seinem frischen Konzept steht und fällt ein neuer Teil der *Skylanders*-Reihe.

Und siehe da – die Fallenmechanik zum Einfangen bestimmter Bossgegner ist echt clever. Mehr noch: Als erste Idee der Serie erweitert dieses Konzept tatsächlich das grundlegende Gameplay. Sicher, in *Giants* durften wir Serien-Oberfiesling Kaos mit besonders großen Skylandern was vor die Umme pfeffern und in *Swap Force* mit Helden aus frei kombinierbaren Körperteilen an den Start gehen. Doch bei diesen Features handelte es sich eigentlich nur um Varianten des eigentlichen Basis-Spielprinzips rund um Monsterkämpfe, Abenteuer, Jump & Run und Forscherdrang. Ihre Existenzberechtigung erhielten die *Giants*- und *Swap Force*-Charaktere allein durch spezielle Passagen oder Bonusbereiche, die von den Entwicklern künstlich auf sie zugeschnitten und in das fertige Spiel eingebaut worden waren.

Der knuffige Farbklecks in der Bildmitte heißt Spry. Spry kommt nicht nur ohne Vokale in seinem Namen aus, er ist zudem einer der ab sofort spielbaren Minis.

Auf Zeit gespielt

In *Trap Team* ist das nicht der Fall und das Spiel deswegen auch der bisher größte Schritt nach vorne im *Skylanders*-Universum seit der Original-Premiere. Durch die Möglichkeit, ein aufeinander abgestimmtes Zwei-Mann-Team aus einem Skylander und einem eingefangenen (und zum Guten bekehrten) Bossgegner zu basteln, gibt man euch spannende neue Werkzeuge an die Hand! Auf den ersten Blick mag der Wechsel zwischen Held und Fiesling nur wie eine Abwandlung des sowieso tauschaffinen *Skylanders*-Konzepts aussehen; der Knackpunkt liegt aber in der Iterationszeit, also dem Zeitraum, der für den Wechsel eines Skylanders auf dem Portal benötigt wird. Das dauert traditionell ganz schön lange: Figur greifen und wegstellen, neue Figur raussuchen, aufs Portal packen, Introvideo des frischen Helden ansehen, im Spiel zunächst mal neu orientieren – erst dann kann es weitergehen. Das machte bisher zwar langfristige Strategien möglich (etwa den geplanten Einsatz eines starken Wasser-Skylanders in einer Wasserwelt), nicht aber situationsabhängige Kampftaktiken innerhalb von wenigen Sekunden. Dieses Manko packt *Trap Team* nun direkt an der Wurzel: Mit einem einzigen Tastendruck könnt ihr eure Teammitglieder austauschen und so effiziente Kombinationen zusammenstellen. Dass die Fieslinge nur für einen begrenzten Zeitraum in der Spielwelt verbleiben können, bevor sie sich erholen müssen, macht dieses System nur noch smarter. Damit wird *Trap Team* auf der schwierigsten seiner drei Stufen nicht nur zum anspruchsvollsten *Skylanders*-Titel, es ist so auch spielerisch der raffinierteste und damit beste Teil der Serie.

Benjamin Kegel

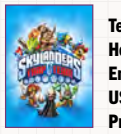
„Welches Schweinderl hättens denn gern?“ Vor allem im Story- und Herausforderungsmodus werdet ihr viel Zeit verbringen!

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Auf der Jagd nach klingender Münze“

Mannomann, das macht schon Spaß! Zwar wünschte ich mir in meinem fortgeschrittenen Alter, dass die *Skylanders*-Games kniffliger ausfallen würden, bin mir jedoch im Klaren darüber, dass *Trap Team* und Co. vor allem für Kids gedacht sind. Dieser herrlichen Spielwelt kann ich aber einfach nicht widerstehen – zumal ich sie auch noch mit den Helden erkunden darf, die ich am meisten mag! Es sei denn, ich muss ein Element-Portal öffnen und benötige dafür eine bestimmte Figur – das fühlt sich dann doch immer wie eine nervige, unnötige Blockade an und lässt mich grummelnd vor dem Fernseher zurück. Klare Sache, *Skylanders* geht als ambitioniertes Hobby ganz schön ins Geld. Es ist aber noch innerhalb einer Grenze, die mir fair erscheint – weil man eben für die geopferte Barschaft auch echt was zurückbekommt.

Syklanders: Trap Team



Termin: 10. Oktober 2014
Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob/Beenox
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 75 Euro

GRAFIK 8
Kann sich auf der Wii U durchaus sehen lassen, reicht aber natürlich in Sachen Auflösung nicht an die Xbox One- und Playstation-4-Fassung ran. Nachtests für die Wii und den 3DS folgen in der nächsten N-ZONE!

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Musik und Synchro sind stark, auch die technischen Spielereien mit dem Portal-Lautsprecher und den brabbelnden Fieslingen machen echt was her!

STEUERUNG 8
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Feine Sache: Die Steueroptionen zeigen sich großzügig!

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (drei Stufen)
Speichersystem: Automatisch
Im Einzelspieler könnt ihr in aller Ruhe forschen, daddeln und mit euren Lieblingshelden trainieren.

MEHRSPIELER 8
Im lokalen Multiplayer auf einem Screen geht *Trap Team* in Richtung Action – es ist deutlich mehr los!

PRO / CONTRA
- ✚ Sucht und findet eine spannende neue Spielidee
- ✚ Bietet eine kunterbunte, hochqualitative Welt
- ✚ Gigantisch große, charismatische Reckenriege
- ✚ Das Einsammeln von Münzen im Spiel macht Spaß
- ➖ Das Ausgeben von Münzen im wahren Leben nicht
- ➖ Braucht einen Ü-12-Schwierigkeitsgrad

Wii-U-FAKTOR 2
Das Wii-U-Gamepad bietet nur redundante Informationen vom TV an – das aber wenigstens hübsch.

WERTUNG/FAZIT

83

„Eine der bisher besten *Skylanders*-Ideen trifft gewohnte Spielqualität. Stark!“

DISNEY INFINITY 2.0

Action Teil zwei der Disney-Sause versucht auf dem Fundament des Erstlings aufzubauen – und bleibt in diesem Prozess leider in zahlreichen Punkten hinter den Erwartungen zurück.

Einen Innovationspreis verdiente sich *Disney Infinity* schon in der ersten Auskopplung nicht: Das Geschäftsmodell mit den beiliegenden und zusätzlich im Laden erwerbbaren Plastikfiguren war von der *Skylanders*-Konkurrenz übernommen und das Spiel selbst präsentierte sich als wenig überraschender Action-Titel. Dennoch erwies sich das Abenteuer als ein recht rundes Paket: Drei anwählbare Kampagnen (zu *Fluch der Karibik*, *The Lone Ranger* und *Die Monster Uni*), abwechslungsreiche, frei erforschbare Oberwelten in den Storys und ein umfangreicher, wenn auch hakelig zu bedienender Level-Editor sorgten für ordentlich Spielspaß. Beste Voraussetzungen also für einen mindestens ebenso gelungenen zweiten Teil, möchte man meinen. *Disney Infinity 2.0* erfüllt diese Erwartung allerdings leider nicht und fühlt sich stattdessen in zahlreichen Aspekten wie ein Rückschritt gegenüber dem ersten *Disney*-Sammelsurium an.

Weinger ist … weniger

Das fängt schon beim Umfang des Starter-Packs an. Während ihr im Originalspiel von Haus aus Zugriff auf die genannten drei Kampagnen hattet, die jeweils gut fünf Stunden Spielzeit zu bieten hatten, steht euch diesmal nur die *Avengers*-Story zur Verfügung. Wer mit Spider-Man oder den Guardians of the Galaxy ins Abenteuer ziehen will, muss zusätzlich jeweils knapp 30 Euro ausgeben. Zudem erweist sich die Avengers-Kampagne als die schwächste der drei erhältlichen, denn außer stupidem Geklopppe habt ihr so gut wie nichts zu tun. Mahattan, euer virtueller Spielplatz, den ihr zwischen den Missionen frei erforschen könnt, ist zudem reichlich uninspiriert gestaltet. Die Häuserschluchten sind unansehnlich, aufgrund der geringen Bewohnerzahl wirken die Straßen leblos und Pop-ups sind an der Tagesordnung. Zudem gibt es wesentlich weniger zu entdecken als im Vorgänger: Waren dort an allen Ecken und

Gegnerwelle nach Gegnerwelle verprügeln – viel mehr habt ihr in der *Avengers*-Kampagne nicht zu tun. Das wird schon früh im Spiel ziemlich langweilig.

Von den derzeit verfügbaren Packs schlägt sich die *Guardians of the Galaxy*-Kampagne dank interessanterer Oberwelt und mehr Abwechslung am besten.

Aus dem Nichts große Spielwelten erschaffen – das ist auch in *Disney Infinity 2.0* mit einer ungenauen Steuerung verbunden.

Enden Gegenstände für den Level Editor versteckt (dazu gleich mehr), wurde die Zahl an Collectibles für den zweiten Teil auf ein Mindestmaß reduziert. Die *Spider Man*-Kampagne verfügt über dieselbe Oberwelt, sodass ihr euch hier mit denselben Design-Schwächen auseinandersetzen müsst. Immerhin machen die Missionen durch den stärkeren Fokus auf Rätsel etwas mehr Spaß. Das stärkste Paket im Bunde ist die *Guardians of the Galaxy*-Kampagne. Nicht nur bieten die Missionen durch die Mischung aus Kletter-, Kampf- und Rätseleinlagen am meisten Abwechslung, die Oberwelt – eine verwinkelte Weltraumstation – erweist sich auch als wesentlich interessanter als das virtuelle Manhattan. Der Mangel an verfügbaren Gegenständen zum Sammeln ist aber auch hier präsent. Immerhin könnt ihr das Erforschen der Oberwelten und die Missionen lokal oder online mit anderen Spielern absolvieren. Hierbei geht die Framerate des Abenteuers aber regelmäßig in die Knie.

Unfertig und undurchdacht

Am meisten Spaß macht nach wie vor die Spielzeugkiste, der Level-Editor von *Disney Infinity* und der Fortsetzung. Diesmal gibt es noch mehr Inhalte als zuvor, zudem wurden interessante Neuerungen wie ein Innenraum-Editor, neue, Spielzeugkisten-exklusive Minispiele und automatische Kreations-Hilfen implementiert. Wer will, geht zudem auch hier gemeinsam mit anderen Spielern auf Bau-Tour. Der größte Kritikpunkt des Vorgängers wurde hingegen in keinster Weise verbessert: Noch immer steuert sich der Editor extrem hakelig und umständlich, sodass das eigentlich unterhaltsame Prinzip regelmäßig zu Frustanfällen führt. Auch hier bleibt *Disney Infinity 2.0* also hinter den Erwartungen. Man wird das Gefühl nicht los, dass die Entwickler mit mehr verfügbarer Zeit um einiges mehr aus dem Spiel hätten herausholen können. Im aktuellen Zustand ist es aber ein unfertiges und damit enttäuschendes Paket. **Lukas Schmid**

In der *Spider-Man*-Kampagne gibt es ab und an simple Rätsel zu lösen, die eure grauen Zellen aller Voraussicht nach aber nur geringfügig fordern werden.

Die *Avengers*- und *Spider-Man*-Playsets teilen sich Manhattan als frei erforschbare – und wenig ansehnliche – Oberwelt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Kaum Verbesserungen, dafür aber weniger Inhalt – eine enttäuschende Fortsetzung."

Ich persönlich hatte mit dem ersten Teil von *Disney Infinity* mehr Spaß als mit der *Skylanders*-Konkurrenz, ergo blickte ich dem Release des zweiten Ablegers recht freudig entgegen. Das Ergebnis fällt allerdings leider ziemlich ernüchternd aus: der Inhalt des Starter-Pakets ist wesentlich kleiner als bei Teil eins, die Technik ist unspektakulär, die offenen Spielwelten in den Playsets sind langweilig gestaltet und das Gameplay erweist sich als wenig abwechslungsreich. Zudem gibt es wesentlich weniger zu sammeln und zu entdecken und der Level-Editor erweist sich als umfangreicher, aber als ebenso umständlich zu bedienen wie der des Vorgängers. Schade drum, denn zwischen all den negativen Punkten finden sich einige gute Ansätze wie der interessante Innenraum-Editor.

Disney Infinity 2.0

Termin: 18. September 2014
Hersteller: Disney Interactive
Entwickler: Avalanche Software
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

GRAFIK 5
Bestenfalls Durchschnitt. Zudem geht die Framerate regelmäßig in die Knie und die Ladezeiten sind lang.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Gute Sprecher und Musik. Bildschirmtext und Sprachausgabe stimmen selten miteinander überein.

STEUERUNG 6
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: -
Die Figuren steuern sich soweit recht anständig. Im Leveleditor hingegen fehlt es an Präzision.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Speichersystem: automatisch und manuell
Kurze Kampagne mit wenigen Highlights. Wer mehr zum Spielen haben will, muss zusätzliches Geld ausgeben.

MEHRSPIELER 6
Die Kampagnen und der Spielzeugkisten-Modus lassen sich alternativ auch zu zweit (offline) oder zu viert (online) spielen – was den Titel technisch oftmals überfordert.

PRO / CONTRA
- ✚ Gut funktionierende Figuren-Steuerung
- ✚ Unterhaltsamer Spielzeugkisten-Modus …
- ➖ … mit sehr umständlicher Steuerung
- ➖ Kaum Verbesserungen zum Vorgänger
- ➖ Langweilige Oberwelten in den Kampagnen
- ➖ Weniger Inhalt als im ersten Teil

WiiU-FAKTOR 3
Der Touchscreen zeigt Daten an und wird im Leveleditor genutzt, um schneller auf einige Funktionen zuzugreifen.

WERTUNG/FAZIT

66

„So sollten Fortsetzungen nicht aussehen: In vielen Punkten schlechter als der Vorgänger."

Disney INFINITY PLAY WITHOUT LIMITS 2.0

VS.

SKYLANDERS TRAP TEAM

Zwei Kunststoff-Könige buhlen um die Herrschaft über eure Glasvitrine! Wem gebührt die Krone?

FIGUREN-QUALITÄT

★★★★☆ ★★★★★

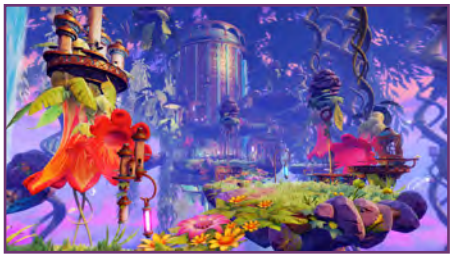
In Punkto Verarbeitung müssen sich die Disney-Figuren nicht hinter der Konkurrenz verstecken. Stürze aus mehreren Metern Höhe und ausgedehntem Kleinkind-Gekaue halten die Plastik-Kameraden locker stand. Beim Design geht der Sieg aber klar an die Skylander. Statt auf fantasievolle Gestaltung setzen die Macher wie auch bei den Figuren im Spiel selbst auf großflächige Texturen im Look von Samstagmorgen-Cartoons.

Die teuerste Sammelfigur des Autors dieser Zeilen ist ein lebensgroßer Deinonychus der Studio-Oxmox-Manufaktur und hat gepflegte 1.900 Euro gekostet – an solche Dimensionen kommen die *Trap Team*-Figuren zwar nicht ran, wohl aber an die Detailverliebtheit. *Skylanders*-Modelle werden seit dem Originalspiel mit derart viel Mühe gestaltet, dass man sie mit Freude in eine schicke Glasvitrine stellt. Da muss selbst Nintendo mit den Amiibo-Figuren erst mal rankommen – ganz klarer *Skylanders*-Punktsieg!

SOFTWARE-SPIELSPASS

★★☆☆☆ ★★★★☆

Grafisch und gestalterisch bleibt *Disney Infinity 2.0* nicht nur hinter der Konkurrenz, sondern sogar hinter dem eigenen Erstlings-Spiel zurück. So erweist sich das virtuelle Manhattan lebloser ausgearbeitet als die schicke *Fluch der Karibik*-Welt oder der *Monster Uni*-Campus aus dem ersten Teil. Zudem gibt auch wesentlich weniger zu entdecken. Weiterhin stehen euch im Starterpack nicht wie im letzten Teil von Haus aus drei, sondern lediglich eine einzige Kampagne zur Verfügung. So sollten Fortsetzungen eigentlich nicht aussehen!



Die *Skylanders*-Kollegen stehen für eine bis in die letzte Ecke liebevoll gestaltete virtuelle Spielwelt: es gibt irrsinnig viel zu sehen und zu entdecken, eine ganze Mannschaft an drollig-quirligen Helden und Nichtspieler-Charakteren hüpft und rennt direkt in euer Herz – selbst die Büsche, durch die euer Skylander spurtet, sind superb animiert. Das alles steht auf einer grundsoliden Technik, die so gut wie jeden Experimentier-Blödsinn mitmacht.

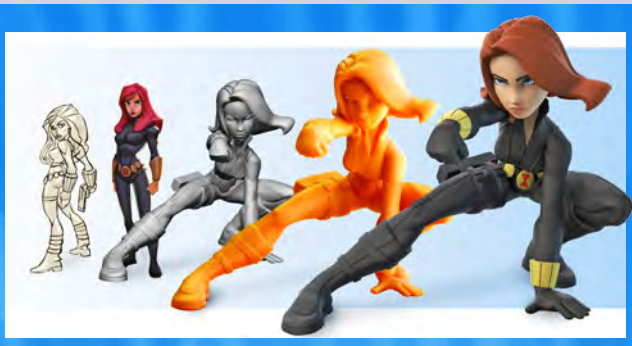
LIZENZ-KOMPONENTE

★★★☆☆ ★★☆☆☆

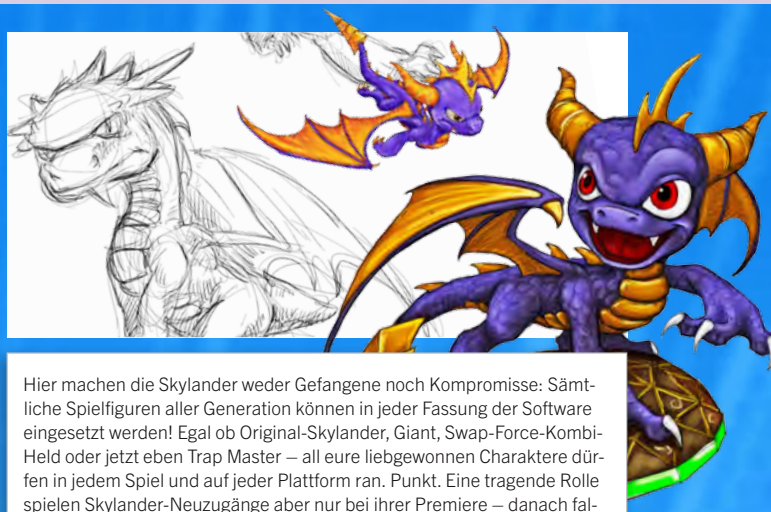
Natürlich verfügt *Infinity* über starke Lizenzen: Donald Duck, Iron Man, Captain Jack Sparrow und Elza verpackt in einem Spiel zu haben, ist schon eine super Sache. Der Haken daran ist allerdings, dass es euch in den Kampagnen nicht möglich ist, frei zwischen den verschiedenen Helden zu wechseln – nur im Spielzeugkisten-Modus erleben Micky Maus und der Hulk gemeinsam Abenteuer. Zudem sind die drei bisher erhältlichen *Disney Infinity 2.0*-Kampagnen rein auf das Marvel-Universum beschränkt.

Wer im Kino oder in Comics neue Abenteuer mit geliebten Disney-Charakteren erlebt, möchte seine Freunde aus Entenhausen oder dem Marvel-Universum auch gerne auf die heimische Spielkonsole holen. Die Skylander sind zwar dabei, sich einen starken Namen zu machen – mit der gigantischen Multimedia-Bühnenpräsenz des Disney-Imperiums können Spyro und seine Mannen aber nicht im Ansatz mithalten. Dadurch kann *Infinity* gerade bei der jüngeren Zielgruppe wesentlich mehr potentielle Fans ansprechen.

AUFWÄRTS-KOMPATIBILITÄT



Zwar könnt ihr die Figuren aus dem ersten Teil auch im Nachfolger verwenden, doch stolpert das Spiel auch hier über die selbstauferlegte strikte Trennung zwischen den Lizenzen: Einfach mal Mike Sullivan aufs Portal zu stellen und eine spannende Geschichte zu erleben, ist nicht drin. Stattdessen kommen die bekannten Helden nur im Spielzeugkisten-Modus zum Einsatz. Zudem ist es schade, dass die neuen Disney-Helden gegenüber den Vorjahres-Modellen nicht um neue Funktionen erweitert wurden.



Hier machen die Skylander weder Gefangene noch Kompromisse: Sämtliche Spielfiguren aller Generation können in jeder Fassung der Software eingesetzt werden! Egal ob Original-Skylander, Giant, Swap-Force-Kombi-Held oder jetzt eben Trap Master – all eure liebgewonnen Charaktere dürfen in jedem Spiel und auf jeder Plattform ran. Punkt. Eine tragende Rolle spielen Skylander-Neuzugänge aber nur bei ihrer Premiere – danach fallen sie schnell aus dem Fokus, um Platz für frische Ideen zu schaffen.

DO-IT-YOURSELF-FAKTOR

Die Spielzeugkiste ist das Feature, durch das sich *Disney Infinity* am positivsten von der *Skylanders*-Konkurrenz abhebt. Trotzdem ist es ärgerlich, dass die eindeutig zu kurze Entwicklungszeit der Fortsetzung auch hier deutlich spürbar ist. Neue Funktionen wie der Innenraum-Editor und die unterhaltsamen Minispiele können nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Kritikpunkte am ersten Level-Baukasten (wie die sehr ungenaue Steuerung) auch im Nachfolger nicht überarbeitet wurden.

Während die Disney-Kollegen die Ausgestaltung eigener Ideen in der Spielzeugkiste versprechen, beschränken sich die Möglichkeiten zur Anteilnahme am *Skylanders*-Design auf das Outfit und die Fähigkeiten eurer Charaktere. Mit Hüten und ab sofort Schmuckstücken dürft ihr die wackeren Recken etwas mehr eurem Stil anpassen. Zudem ermöglichen euch die unterschiedlichen Abzweigungen in den Talentbäumen eine Individualisierung der Spielwelt um euch herum. Das war's dann aber auch.

UNSERE VERGLEICHSWERTUNG

13

Disney Infinity 2.0 hätte die Chance gehabt, richtig gut zu werden, hätte man die Kritikpunkte des ersten Teils aufgegriffen, entsprechend überarbeitet und die Stärken des Konzepts durch clevere neue Ideen erweitert. Dank des vor Potenzial nur so sprühenden Level-Editors hätte man sich zudem positiv von *Skylanders* absetzen und dieses eventuell sogar überflügeln können. Merke: „hätte" bleibt ein Konjunktiv, denn das Ergebnis ist weit davon entfernt, die Qualität der Himmels-Helden zu erreichen. Nicht nur bleibt der Titel technisch hinter dem Abenteuer von Spyro und Co. zurück, die (sehr kurze) Kampagne des Starter-Pakets bietet weniger Abwechslung, eine weniger interessante Spielwelt und kann zudem nur mit einer Handvoll der verfügbaren Figuren bestritten werden. **Lukas Schmid**

17

Und damit kommen wir zu unserem hehren N-ZONE-Urteil, das in diesem Jahr ziemlich eindeutig ausfällt: Die Skylander haben im jüngsten Duell um den Vitrinen-Dauerparkplatz die Nase vorn! Das heißt deswegen aber nicht, dass *Disney Infinity 2.0* bestenfalls mit der Busfahrkarte ins Kinderzimmer reist – ganz im Gegenteil: Zwar mag *Trap Team* rein objektiv das bessere Spiel sein, als Fan einer bestimmten Comic- oder Filmwelt ist einem Objektivität aber häufig wurscht. Wer gerne als Hulk mit Loki den Fußboden umdekorieren möchte, als Spider-Man Venoms Familienplanung aufschieben will oder den Wunsch hegt, als Groot in *Guardians of the Galaxy* sowohl Wurzeln als auch Gegner zu schlagen, der greift natürlich bei *Disney Infinity* zu. Die spielerische, optische und technische Überlegenheit liegt jedoch klar bei *Skylanders: Trap Team*. **Benjamin Kegel**

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Beat 'em Up Der am meisten erwartete 3DS-Titel des Jahres wandert endlich in unser Testlabor. Überzeugt die Nintendo-Klopperei oder geht der Reihe im vierten Anlauf die Puste aus?

Wie schon vor einigen Ausgaben bei *Mario Kart 8* der Fall, könnten wir eine 40-Prozent-Wertung unter *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* pappen und schreiben, dass es Kinder zum Weinen bringt, und es würde sich trotzdem verkaufen wie geschnitten Brot. Anders als bei der Kart-Raserei, bei der die hohe Qualität schon im Vorfeld mehr oder weniger feststand, hatte das Prügelfest aber tatsächlich etwas zu beweisen, schließlich handelt es sich um die erste mobile Auskopplung der Reihe. Alle Sorgen waren aber zum Glück unbegründet.

Zuschlagen mal 49

Die Auswahl an verfügbaren Kämpfern ist mit 49 Recken größer als je zuvor und hält neben Veteranen wie Mario, Link oder Pikachu auch zahlreiche Erstauftritte bereit. Wer wollte nicht schon immer einmal mit Hund und Ente aus *Duck Hunt* gegen die Wii-Fit-Trainerin oder Palutena aus *Kid Icarus* antreten? Trotzdem ist es großteils gelungen, das im Vorfeld getätigte Versprechen einzuhalten, weniger Helden mit praktisch identischen Bewegungssets einzubauen. Einige „Klone“ wie Fox und Falco oder Mario und Dr. Mario gibt es zwar nach wie vor, aber selbst diese ver-

Frohe Botschaft für alle kompetitiven Spieler: Von jeder Map existiert eine sogenannte Omega-Version, die vollständig auf reines Kampfgeschick ausgelegt ist.

Meisterhand und Crazy Hand bekommen Gesellschaft: Wer sich gut schlägt, tritt am Ende des Klassisch-Modus gegen einen neuen Gegner namens Master Core an.

fügen über mehr Eigenheiten als in den Vorgängern. Zudem hält mit *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS* (abseits der wenig effektiven Sticker aus *Brawl*) die Individualisierung von Kämpfern Einzug in die Reihe: Wer fleißig spielt, schaltet alternative Attacken und Gegenstände frei, welche die verschiedenen Statuswerte der Figuren wie Schnelligkeit, Angriffskraft oder Verteidigung beeinflussen. Puristen können allerdings beruhigt sein: Wen's stört, der schaltet dieses Feature kurzerhand aus.

Im Klassisch-Modus legt ihr den Schwierigkeitsgrad selbst fest. Zusätzlich dürft ihr auf der Fortschrittsmap zwischen verschieden kniffligen Routen wählen.

Kloppen vor schöner Kulisse

Ebenso gelungen wie die Kämpferriege ist die Stage-Auswahl. Während die 3DS-Recken dieselben sind wie im kommenden Wii-U-Teil, wurden die Stages exklusiv für das Handheld-Gekloppe programmiert. Neben Klassikern wie dem Pilzkönigreich aus *Brawl* oder Tropen-Trubel aus *Melee* finden sich unter den 34 Arenen zahlreiche neue Kampfschauplätze, viele davon von beliebten Handheld-Titeln inspiriert. So zeigt ihr etwa im Dream Land aus Kirbys erstem Game-Boy-Auftritt, der Törtel-Insel aus *Animal Crossing: New Leaf* oder dem Gerudotal aus *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*, wer der Stärkste im Nintendo-Land ist. Zusätzlich existiert von jeder Stage eine alternative, sogenannte Omega-Version, die sich am flachen Design der Arena Letzte Station orientiert und völlig auf dynamische Kampfereignisse verzichtet – ein Traum für kompetitiv veranlagte Spielernaturen!

Springen, schlagen, greifen

Lange Zeit das große Fragezeichen beim Handheld-*Smash Bros.* stellte die Frage dar, wie sich die Kloppereien für unterwegs steuern. Bezüglich der Steuerung kann hier Entwarnung gegeben werden. *Smash Bros.*-Veteranen mit an den Händen festgewachsenem Gamecube-Controller brauchen zwar eine Weile, um sich an das – wegen der geringeren Button-Anzahl des 3DS – veränderte Steuerungsschema mit einigen Doppelbelegungen zu gewöhnen. Spätestens nach ein paar Kämpfen hat man aber den Bogen raus und hüpft ebenso präzise durch die Areale wie in den Vorgängern. Das Prinzip ist dabei dasselbe geblieben: Mit A und B löst ihr normale Schläge respektive Spezialangriffe aus, die je nachdem, in welche Richtung ihr gleichzeitig den Analogstick drückt, eine andere Wirkung haben. Haltet ihr den Knopf gedrückt, könnt ihr die Angriffe zusätzlich aufladen. Mit den Schultertasten weicht ihr aus, aktiviert euren Schild und greift euch Gegenstände und Gegner; zudem verfügt jeder Kämpfer über einen praktischen Doppelsprung. Das simple Sche-

UNTERWEGS IM SMASH-ABENTEUER

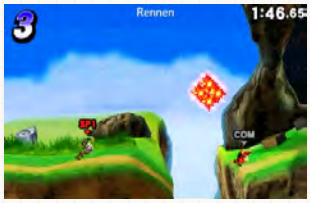
Exklusiv in der 3DS-Version des neuen *Super Smash Bros.* zieht ihr in das sogenannte Smash-Abenteuer. Was steckt hinter dem Spielmodus – und noch wichtiger, macht er Spaß?

Der Subraum-Emissär aus *Super Smash Bros. Brawl* war ob seiner repetitiven Natur nicht unbedingt das Highlight des Spiels. Immerhin hatten dank ihm auch Solisten (oder, wenn man das wollte, Koop-Kämpfer) viele zusätzliche Stunden etwas zu tun. Das Smash-Abenteuer aus dem 3DS-Teil sieht zwar ähnlich aus wie die bunte *Brawl*-Kampagne, bietet aber nicht einmal im Ansatz dieselbe Menge an Inhalt. Stattdessen handelt es sich im Grunde um eine Art ausgedehntes Match: Auf einer offenen Map sammelt ihr allerlei statusverändernde Items ein und tretet anschließend gegen menschliche oder KI-Kameraden an, sei es in einem Kampf oder in ausgefalleneren Wettkämpfen wie Wettrennen. Das Problem: Vor Start der Abschluss-Herausforderung lässt sich nicht abschätzen, was für eine Aufgabe einen erwartet. Wer seine Figur etwa durch Items sehr schwer und langsam werden lässt, hat in einem Rennen keine guten Karten. Von allen Spielmodi hatten wir somit mit dem Smash-Abenteuer am wenigsten Spaß.

Zu Beginn wählt ihr den Helden, mit dem ihr euch ins Smash-Abenteuer begeben wollt. Wer ihn individualisiert, holt dabei mehr aus dem Spielmodus raus.

Auf der offenen 2D-Map tretet ihr gegen eine zufällige Auswahl an Gegnern aus dem Nintendo-Universum an und sammelt gleichzeitig unzählige Items ein.

Nach fünf Minuten wird abgerechnet: Anhand der Items, die ihr gesammelt habt, werden eure Statuswerte für die folgende Herausforderung festgelegt.



Was euch als Abschluss erwartet, wird zufällig festgelegt. So kann es sein, dass ihr einen regulären Kampf absolvieren oder ein Wettrennen bestreiten müsst.

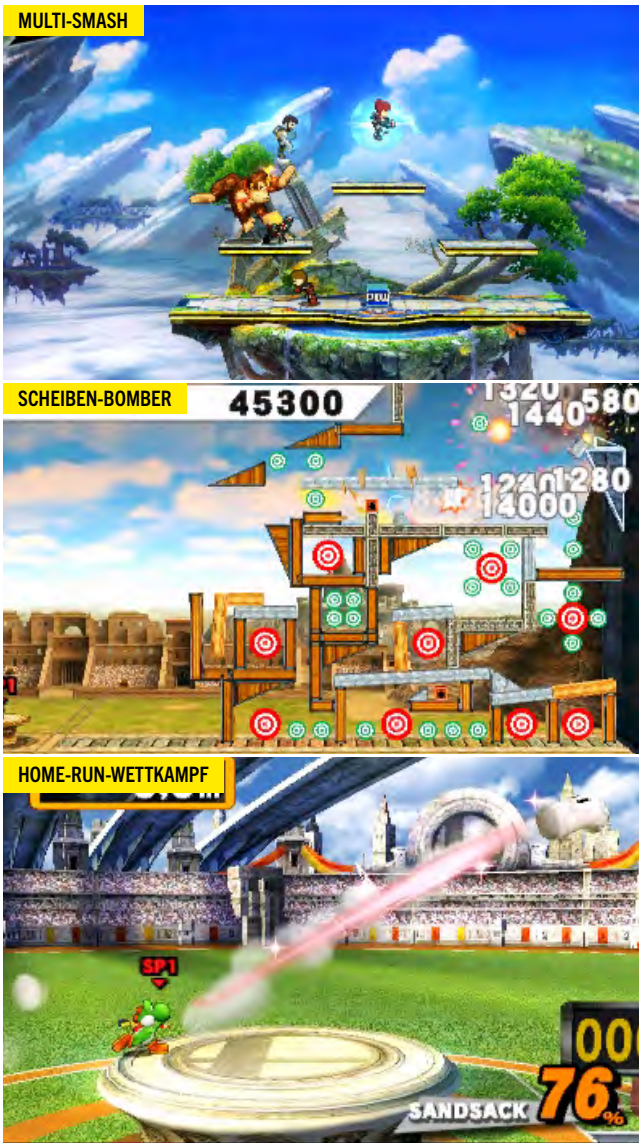
Die Werte und Attacken aller Helden können angepasst werden. Bei keinem anderen Kämpfer steht die individuelle Gestaltung aber so im Mittelpunkt wie bei den Miis.

ma ist schnell erlernt, um es zu meistern, ist aber jede Menge Übung notwendig – vor allem da die Angriffe natürlich bei jedem Kämpfer trotz derselben Ausführung eine andere Wirkung haben. Zusätzlich stehen euch zahlreiche verschiedene Items in den Auseinandersetzungen zur Verfügung, die großteils wie die Helden aus verschiedenen Spieleserien stammen. Somit heilt ihr euch mit Herzcontainern aus *The Legend of Zelda*, werft mit Pokébällen um euch, die allerlei mächtige Taschenmonster enthalten, bringt mit dem POW-Block aus *Super Mario Bros.* die Stages zum Erbeben, ballert fröhlich mit dem Blaster aus *Star Fox* durch die Gegend und vieles mehr. Wer will, kann die Items in den freien Kämpfen aber natürlich wie in den bisherigen Spielen deaktivieren und sich stattdessen völlig auf sein eigenes Kampftalent verlassen. Generell ist die Optionsvielfalt wie gewohnt sehr groß und lässt einen Kampfregeln nach dem eigenen Geschmack gestalten. Das Ziel ist aber stets dasselbe: die Prozentanzeige der Feinde in die Höhe zu jagen und sie vom Bildschirmrand zu fegen.

Auf Knopfdruck pausiert ihr das Kampfgeschehen. Anschließend könnt ihr die Kamera relativ frei über die Map bewegen und hübsche oder lustige Screenshots anfertigen.

Die verheerenden Smash-Attacken via Smash-Ball aus *Super Smash Bros. Brawl* sind zurück. Jede Figur verfügt dabei über einen ganz eigenen Spezialangriff.

Nach und nach schaltet ihr drei Raster-Bretter frei, auf denen sogenannte Meilensteine verzeichnet sind – kleine Herausforderungen, die es zu meistern gilt.



Im Stadion erwarten euch drei verschiedene Spielmodi. So könnt ihr in verschiedenen Multi-Smash-Varianten gegen unzählige Miis antreten, bei Scheiben-Bomber den Angry Birds Konkurrenz machen und den bekannten Home-Run-Wettkampf bestreiten.

Massenhaft Spielmodi

Eine „richtige" Kampagne wie den Subraum-Emissär aus *Brawl* gibt es im neuen Teil nicht mehr, dennoch wird bezüglich der Modi-Auswahl geklotzt und nicht gekleckert. Wer sich durch das extrem unpraktisch gestaltete und wenig benutzerfreundliche Menü kämpft, stößt auf zahlreiche mal mehr, mal weniger unterhaltsame Spielvarianten für Einzel- und Mehrspieler-Fans. Neben dem Smash-Modus, in dem ihr einfach Kämpfer und Arena wählt und loslegt, könnt ihr etwa im Online-Multiplayer in verschiedenen Spielvarianten gegen bis zu drei weitere Nintendo-Recken aus aller Welt antreten. Während der lokale Mehrspielermo-

AMIIBO-UNTERSTÜTZUNG: BITTE WARTEN

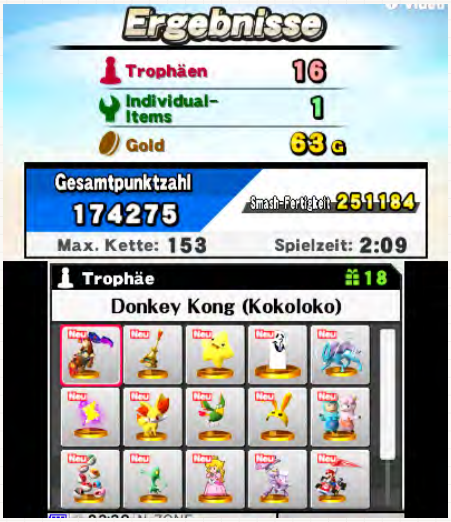
Mittels Nintendos *Skylanders*- und *Disney Infinity*-Konkurrenz, den Amiibos, bringt ihr einige Zusatzfunktionen in *Super Smash Bros.* für Nintendo 3DS – theoretisch. Bis die hübschen Plastik-Protagonisten erscheinen, dauert es nämlich noch ein wenig.

Eine der überraschendsten und gleichzeitig logischsten Nintendo-Ankündigungen der letzten Monate waren die Amiibos. Die ersten Figuren im *Smash Bros.*-Design erscheinen gegen Ende des Jahres – ein offizieller Termin stand zu Redaktionsschluss noch aus. Spätestens zum (aktuell ebenfalls noch nicht fixierten) Release von *Super Smash Bros.* für Wii U werden sie im Laden stehen. Dem bisherigen Informationsstand nach wird ihnen dabei eine Funktion als eine Art Datenspeicher zukommen: Die im Figuren-Editor individuell festgelegten Statuswerte, Attacken und Ausrüstungsgegenstände der Kämpfer sind auf den Figuren gespeichert und lassen sich per NFC-Funktion in Sekundenschnelle abrufen. Das wird auch in der 3DS-Fassung möglich sein, allerdings erst irgendwann im nächsten Jahr. Denn sowohl der separat erhältliche NFC-Sensor für den „normalen" 3DS sowie der frisch angekündigte neue 3DS mit integrierter NFC-Funktion werden erst 2015 bei uns erscheinen. Der Einstieg des Mario-Konzerns in das lukrative NFC-Plastikfiguren-Geschäft erweist sich als kundenfreundlicher als das Modell der Konkurrenz, werden die Kunststoff-Helden sich doch auch in anderen Spieleserien nutzen lassen.

MOBILER TROPHÄEN-WAHNSINN

Spätestens seit *Super Smash Bros. Melee* zeichnet sich die Prügel-Serie nicht nur durch das ebenso unkomplizierte wie taktische Kampf-Gameplay aus, sondern auch durch die schiere Anzahl an nostalgischen Erinnerungen an die Nintendo-Geschichte. Besonders die unzähligen Trophäen stechen hier hervor – und nie gab es mehr Möglichkeiten, sie zu erhalten.

Im N64-Erstling gab es sie noch nicht, doch seit *Super Smash Bros. Melee* sind sie fester Bestandteil der Serie: die Trophäen, dank denen auch den kleinsten Gegenständen und Figuren aus den in *Smash Bros.* vereinten Spielen noch Aufmerksamkeit zukommt. Im 3DS-Ableger existieren zahlreiche Möglichkeiten, an sie zu gelangen: So könnt ihr sie in manchen Spielmodi wie dem Smash-Abenteuer zufällig aufsammeln. Im neu hinzugekommenen Trophäenrausch müsst ihr Kisten zerschlagen und erhaltet je nach Leistung unterschiedliche Mengen der hübsch gestalteten Statuen. Wer ohne Risiko sammeln und keine Figuren doppelt erhalten will, begibt sich in den Shop und kauft dort gezielt neue Trophäen – vorausgesetzt er hat sich in Kämpfen das entsprechende Kleingeld verdient oder ist bereit, wertvolle 3DS-Spielmünzen zu opfern. Egal wie ihr vorgeht: Bis ihr alle Trophäen zusammenhabt, wird sehr viel Zeit vergehen.



Gegenüber den Vorgängern wurde die Anzahl an freischaltbaren Trophäen noch einmal erhöht. Wer alle sein Eigen nennen will, ist somit sehr lange Zeit beschäftigt.

Nach und nach wächst die Anzahl eurer Trophäen immer weiter an und füllt den Übersichtsscreen schon sehr bald aus.

Eine der interessantesten Möglichkeiten, an neue Trophäen zu kommen, ist der unterhaltsame Trophäenrausch.

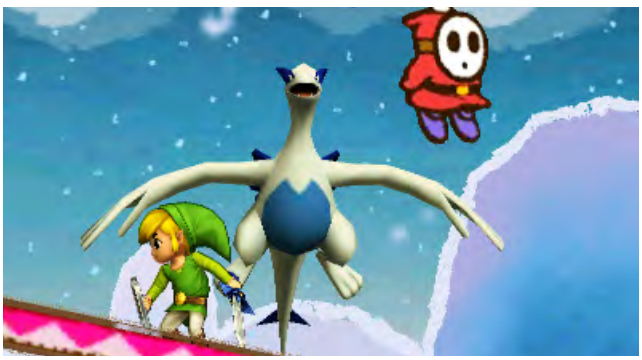
Wer fleißig spielt, verdient sich Münzen, die man anschließend im Trophäen-Shop investieren kann.

Wie in den Vorgängern gibt's zu jeder Trophäe einen informativen Begleittext, der über ihre Hintergründe aufklärt.

dus stets flüssig läuft, ruckelt es online ab und an deutlich, ohne dass die Matches dadurch jedoch unspielbar werden würden. Als enttäuschend erweist sich das Smash-Abenteuer – mehr dazu im Extra-Kasten. Exklusiv auf Solo-Spieler warten der Klassisch-Modus, in dem ihr euch in einer Reihe von Kämpfen gegen unterschiedliche Feinde bewährt, der Trainings-Modus, in dem ihr eure Angriffe ausprobieren dürft, und das Stadion, wo ihr in drei verschiedenen Disziplinen der Highscore-Jagd frönen könnt. Im All-Star-Modus tretet ihr, chronologisch nach ihrem ersten Auftritt geordnet, gegen sämtliche im Spiel enthaltenen Figuren an. Auch eine Streetpass-Funktion hat es ins Spiel geschafft und lässt euch in speziellen Auseinandersetzungen aus der Draufsicht im Kampf gegen Zufallsbekanntschaften Münzen erbeuten. Ihr seht schon: Auch abseits der Standardkämpfe habt ihr in *Super Smash Bros.* für Nintendo 3DS ordentlich was zu tun – und dabei haben wir hier aus Platzgründen noch nicht einmal alle Modi und Untermodi aufgelistet! Zusätzlich dürft ihr zudem sogenannte Meilensteine erringen – Nintendos Äquivalent für die Archievements/Trophäen von Xbox und Playstation – und eine gewaltige Anzahl an nostalgisch aufgeladenen virtuellen Gegenständen sammeln. Neben zahlreichen Musikstücken aus den im Spiel enthaltenen Serien erweisen sich die liebevoll gestalteten Trophäen dabei als ebenso gelungen wie in den Vorgängern – mehr dazu im Extrakasten! Klar ist, dass nicht alle Spielvarianten gleich viel Spaß machen, und wer schon bisher keine Freude am Nostalgie-Sammeldrang entwickeln konnte, wird seine Meinung mit dem neuen *Smash Bros.* auch nicht ändern. Der schiere Umfang ist aber trotzdem beachtlich und lobenswert.

Klitzekleine Kampfeslust

Abseits der bereits erwähnten störenden Ruckler im Online-Mehrspielermodus kann das Prügelfest auch technisch großteils überzeugen. Die Stages sind bunt und fallen teilweise ziemlich groß aus, die Figuren der Kämpferriege sind durch die Bank gut gestaltet und bewegen sich flüssig und generell wirkt alles in sich sehr stimmig. Wir raten jedoch dazu, den standardmäßig aktivierten Figuren-Rahmen zu deaktivieren, damit diese erst richtig zur Geltung



Zu den hilfreichsten Items gehören die Poké- und die Meisterbälle. Die verschiedenen Taschenmonster stehen euch mit mächtigen Attacken gegen eure Feinde bei.

Bevor ihr euch ins Kampfgetümmel stürzt, könnt ihr im Trainingsmodus an euren Moves feilen und die Items ausprobieren.

Trefft ihr per Streetpass andere *Smash Bros.*-Spieler, könnt ihr in einer Art simplem Spezialmatch gegen sie antreten.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ich glaube weiter fest daran. Irgendwann wird Ridley kommen."

Smash-Abenteuer? Zweimal durch, weg damit. Normaler Classic Run? Schon besser, aber immer noch nicht das Gelbe vom Ei. Multiplayer zu viert? Oh ja, definitiv! Ihr dürftet also wissen, in welchem Modus ich mich bei *Super Smash Bros.* bevorzugt aufhalte. Genau wie Lukas hatte ich beim Test eine Menge Spaß am Game, doch Übersicht und Steuerung sind in meinen Augen der Wii-U-Version klar unterlegen. Zudem sind mir doch einige zu uninspirierte Klone drin, wo doch gerade im Nintendo-Universum andere Figuren viel eher einen Platz verdient hätten. Doch für solche Fälle gibt es ja DLC.

kommen. Etwas nervig sind die vergleichsweise langen Ladezeiten von knapp fünf bis zehn Sekunden – an und für sich nicht sonderlich lang, jedoch muss man sie vor und nach fast jedem Kampf ertragen. Richtig nervig, aber unvermeidlich ist die Tatsache, dass spätestens bei vier Spielern gleichzeitig auf dem kleinen Nintendo-3DS-Screen die Übersicht regelmäßig flöten geht und man zudem von der hübschen Grafik nur noch wenig mitbekommt. Wer die Wahl hat, sollte deswegen definitiv zum 3DS XL greifen. Auch hier ist's zu klein, aber dieser Umstand stört nicht ganz so dramatisch wie auf dem Standard-3DS.

Unterwegs prügelt's sich gut

Diese Makel sollten aber niemanden davon abhalten, sich das neue *Super Smash Bros.* zu besorgen, denn selten zuvor wurde ein Konsolen-Konzept derart verlustarm auf einem Handheld umgesetzt. Wer schon sehnsüchtig auf die Wii-U-Fassung wartet, erhält also alles andere als einen billigen Lückenfüller, sondern ein eigenständiges und kompetent gestaltetes Kampfspiel mit sehr gelungener Steuerung und wahnsinnig viel Inhalt. Wer *Super Smash Bros.* schon bisher als billiges Gekloppe ohne strategische Tiefe abgetan hat, wird seine Meinung nun auch nicht ändern – hat aber definitiv keine Ahnung vom Spiel. **Lukas Schmid**

Vor den Online-Matches könnt ihr die Wartezeit überbrücken, indem ihr gegen KI-Recken antretet – eine sehr nette Idee!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das Prügelfest für unterwegs bietet das volle *Super Smash Bros.*-Erlebnis."

Ich bin erfreut, wie wenige Kompromisse Prügel-Fans beim ersten Handheld-*Smash Bros.* hinnehmen müssen. Technisch ist der Titel sauber umgesetzt, die Steuerung geht mit etwas Übung locker von der Hand und die vielen freischaltbaren Goodies motivieren über lange Zeit hinweg. Etwas nervig ist die Tatsache, dass bei vier Spielern auf dem Screen schnell die Übersicht flöten geht – wer kann, spielt auf dem 3DS XL. Auch die Tatsache, dass das Smash-Abenteuer sich als ziemlich langweilig entpuppt, stößt sauer auf. Im Endeffekt handelt es sich bei diesen Macken aber um vernachlässigbare Schwächen, denn als Gesamtpaket funktioniert *Super Smah Bros.* für 3DS richtig gut. Ich bin schon sehr gespannt, wie sich die Wii-U-Fassung im Vergleich schlagen wird!

Super Smash Bros. 3DS

Termin: 02. Oktober 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 8
Gute Grafik, die in etwa auf dem Niveau von *Super Smash Bros. Brawl* liegt. Online ab und an Ruckler.

SOUND 9
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Aus Platzgründen ist die Musikauswahl nicht so umfangreich wie im Vorgänger, qualitativ aber hochwertig.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Amiibo-Anbindung geplant
Aufgrund der geringen Knopfanzahl gibt's Doppelbelegungen. Generell steuert sich das Spiel aber sehr gut. Die Menüs sind jedoch umständlich gestaltet.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: Anpassbar
Speichersystem: Automatisch
Fast so viele Inhalte wie in *Brawl*. Auch alleine machen die Kämpfe viel Spaß und es gibt nach wie vor jede Menge zum Sammeln und Freischalten.

MEHRSPIELER 9
Wie immer blüht das Spiel im Multiplayer erst richtig auf. Bei vier Spielern wird's aber unübersichtlich.

PRO / CONTRA
- ✚ Gewohnt geniale Mehrspieler-Schlachten
- ✚ Präzise Kampfsteuerung
- ✚ Viel Freischaltbares
- ✚ Gelungene Kämpfer-Auswahl und Stages
- ➖ Fehlende Übersicht bei viel Geschehen am Screen
- ➖ Smash-Abenteuer bietet nur wenig Substanz

3DS-FAKTOR 3
Menü-Bedienung am Touchscreen, auch Statistiken werden dort angezeigt – das Standard-Programm

WERTUNG/FAZIT

90

„Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe"

Simulation Disneys Antwort auf das knuddelige *Animal Crossing* – ob es genauso viel Spaß macht oder eventuell sogar am Ende besser ist, wollen wir uns nun mal genauer anschauen!

Was kommt dabei heraus, wenn man *Animal Crossing* mit dem knuddeligen Disney-Look verschmilzt? Richtig, das farbenfrohe Simulationsspiel *Disney Magical World*! Auf Einladung von Briefelda, einem fliegenden und sprechenden Briefumschlag, werdet ihr in Gestalt eures selbsterstellten Avatars zu einem Schloss geleitet, wo euch bereits Micky und Minnie Maus erwarten. Dort angekommen, werdet ihr erst einmal allen Einwohnern des fröhlichen Hofes vorgestellt, darunter natürlich Disney-Größen wie Donald, Goofy und Pluto. Nach und nach betrauen euch die Einwohner mit zahlreichen kleinen und großen Aufgaben. Belohnt werdet ihr stets mit Happy-Stickern, mit deren Hilfe ihr weitere Möglichkeiten der Freizeitgestaltung freischaltet. Habt ihr eine bestimmte Anzahl an Klebebildchen gesammelt, erhaltet ihr zudem Zugriff auf kunterbunte Einrichtungsgegenstände und Klamotten. Daisy Duck sowie Chip und Chap haben es sich nämlich zur Aufgabe gemacht, eigene Läden zu eröffnen. Bei den beiden Streifenhörnchen könnt ihr neue Möbel herstellen und die Entendame versorgt euch stets mit neuer Kleidung. Habt ihr es geschafft, ein Kleidungsset zusammenzustellen, belohnen euch die Bewohner des kleinen Städtchens mit „Super!“-Punkten, die ihr bei der ortsansässigen Hexe gegen funkelnde „Auren“ eintauschen könnt, die dem Aussehen eures Helden zusätzlichen Pepp verleihen. Wofür werden nun aber die Möbel gebraucht? Schon früh erhaltet ihr die verantwortungsvolle Aufgabe, ein eigenes Café zu führen. „Führen“ ist dabei jedoch Definitionssache: Zwar seid ihr der Leiter des Etablissements, eure Aufgaben beschränken sich aber auf das Kochen neuer Gerichte und das Einsammeln des Gewinns. Nach und nach erlernt ihr neue Rezepte für Speisen, die ihr auch schleunigst herstellen solltet: Sobald etwas Neues auf eurer Menükarte steht, erhöht sich nämlich der Erlös, den ihr erwirtschaftet. Neben dem Café-Betrieb solltet ihr die häufigen Bitten der Stadtbewohner aber dennoch nicht zu lange aus den Augen lassen.

Jeder hilft hier jedem

Hilfe bekommt schließlich jeder gerne und im Gegenzug für eure Taten winken lauter hübsche Items. Schade dabei ist nur, dass

Wer gerade ein wenig abschalten will, findet die nötige Ruhe beim Angeln. Hierbei zählt allerdings eine ruhige Hand und gutes Timing beim Einholen!

Kurz nach dem Treffen mit dem tollpatschigen Goofy bietet dieser euch an, dass ihr die Früchte auf seinem Feld ernten und verwenden dürft. Danke, alter Freund!

In Chip und Chaps Heimwerkerladen findet ihr alles, was das Herz begehrt, um euer eigenes Café noch schöner zu machen.

Habt ihr das Interesse eurer Kunden geweckt, werden eure Waren schneller aufgekauft, als ihr gucken könnt!

die Aufgaben stets durch ein Fragezeichen markiert werden. Das Suchen der Aufgaben in *Animal Crossing* durch Befragen der Bewohner war einen Tick herausfordernder. Meist sind die Missionen des Spiels mit dem Abliefern von gewissen Gegenständen bereits erfüllt. Wo ihr diese allerdings findet, wird nicht verraten. Suchen könnt ihr sie in den verschiedenen Disney-Welten – darunter Cinderellas Schloss, Agrabah und das Wunderland. Auch dort bitten euch die Disney-Charaktere, Aufgaben für sie zu erledigen – allerdings mit einem interessanteren Twist als in der Stadt.

Hinfort mit dem Gesindel!

Überall in den Welten sind nämlich Geister erschienen, welche die Sicherheit der putzigen Bewohner der Spielwelt bedrohen. Da ihr die Bösewichte nicht einfach so walten lassen könnt, ist es eure Aufgabe, sie zu vertreiben. Dabei steht euch der Magier Yen Sid zur Seite, vielen sicher aus Disneys *Fantasia* oder *Kingdom Hearts* bekannt. Er schenkt euch einen Zauberstab, mit dem ihr gegen das böse Gesindel in den Kampf ziehen könnt. Die Auseinandersetzungen gegen die Halunken finden in kleinen und linearen Arealen statt und fallen generell sehr einfach aus. Bleibt noch etwas zur Grafik zu sagen: Bis auf ein paar kleine Ruckler läuft das Spiel die meiste Zeit flüssig. Der stereoskopische 3D-Effekt ist leider nicht allzu gut gelungen: In längeren 3D-Spielesessions sorgt *Disney Magical World* für Augenschmerzen. Insgesamt vereint das Spiel die interessanten Kniffe einer Lebenssimulation trotzdem sehr gut mit der niedlichen Cartoon-Optik und dürfte somit jüngere Spieler ansprechen. Für ältere Zocker hingegen fehlt's auf lange Sicht an Abwechslung und Herausforderung.

Dominik Wulf

Soziale Kontakte sind in *Disney Magical World* sehr wichtig. Sie verhelfen euch zu Stickern und heitern die Stimmung auf.

MEINUNG
Dominik Wulf

„Man kann es sich durchaus mal anschauen, allerdings ist es kein Meisterwerk."

Man möchte meinen, *Disney Magical World* will einen mit Fröhlichkeit geradezu überschütten. Jüngere Spieler sollten mit diesem Titel ein paar Stunden überbrücken können, für ältere Vertreter ist es weniger empfehlenswert. Man wird aber immerhin einfach an das Geschehen herangeführt und findet schnell den Einstieg ins Spielgeschehen. Ein wenig enttäuscht war ich, als sich die Arbeit im eigenen Café weniger unterhaltsam herausgestellt hat, als ich es erhofft hatte. Gerade einmal ein paar Kuchen zu backen und am Ende den Lohn einzusacken, das war auf Dauer wenig interessant. Pluspunkte bekommt das Spiel allerdings für seine schön gestalteten Welten und authentischen Charaktere. Wer Disney mag, kann ruhig mal einen Blick riskieren.

Disney Magical World

Termin: 24. Oktober 2014
Hersteller: Nintendo
Entwickler: h.a.n.d.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Farbenfrohe und unterhaltsame Grafik. Für Disney-Freunde auf jeden Fall schön anzusehen.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Schöne Zusammenstellung verschiedener Themen aus der Disney-Welt. Unterhaltend und stets passend.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die einfache und leicht zu erlernende Steuerung sorgt dafür, dass jeder mit dem Spiel umgehen kann.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: automatisch
Anfangs unterhaltsam, leider auf Dauer ein wenig eintönig, da die Aufgaben sich größtenteils ähneln.

MEHRSPIELER -
Sehr schade, aber wahr: Es gibt keinen Mehrspieler-Modus. Mit der Möglichkeit, gemeinsam mit einem Freund zu spielen, hätte das Spiel punkten können.

PRO / CONTRA
- ✚ Viele Disney-Figuren in einem einzigen Spiel
- ✚ Stimmige Welt und eine gemütliche Atmosphäre
- ✚ Unterhaltsame Item-Herstellung
- ✚ Kleine und einfache Storylines in den Welten
- ➖ Ein sehr einfach gehaltenes Kampfsystem
- ➖ Auf Dauer zu eintönige Nebenaufgaben

3DS-FAKTOR 4
Der 3D-Effekt sorgte bei den Augen gerne mal für Anstrengung und ist daher eher weniger zu empfehlen.

WERTUNG/FAZIT

70

„Knuddelig und farbenfroh – vor allem für jüngere Spieler einen Blick wert."

MEINUNG
Christian Dörre

„Eine riesige Enttäuschung, die nicht einmal die größten Fans befriedigen wird."

Ich bin großer Fan der *FIFA*-Reihe und habe die stetige Entwicklung hin zum Realismus sehr begrüßt. Dementsprechend viel Spaß hatte ich auch mit den Next-Gen-Fassungen des Titels. Die Wii-Version hat mich dann aber regelrecht schockiert. Über die technischen Unzulänglichkeiten war ich mir vollkommen bewusst, problematischer ist da schon eher der Spielablauf, der aus einer längst vergessenen Videospiel-Zeitrechnung zu stammen scheint. *FIFA 15* wirkt auf der Wii nicht wie ein modernes Fußballspiel, sondern wie ein liebloser Port eines Uralt-Ablegers. Hier liegt der Verdacht nahe, dass EA mit einem großen Namen einfach nur abkassieren möchte, ohne auch nur ein Fünkchen Arbeit in ihr Produkt gesteckt zu haben. Finger weg!

FIFA 15

Termin: 25. September 2014
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Sports
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 3
Selbst für Wii-Verhältnisse ist die Grafik unfassbar schwach und grob. Die Spielermodelle und Animationen wirken wie aus einem vergangenen Zeitalter.

SOUND 5
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Kommentatoren nerven mit den ständig gleichen Phrasen. Die Stadion-Atmosphäre ist noch okay.

STEUERUNG 6
Nunchuk: ☑
WiiFB: ☑ **Classic-Controller:** ☑
Besonderheiten: -
Die Steuerung ist zwar manchmal hakelig, funktioniert aber ganz gut. Die meiste Kontrolle hat man mit dem normalen Controller.

EINZELSPIELER 4
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Speichersystem: Automatisch
Der Titel bietet zwar genügend Umfang, um für mehrere Wochen zu beschäftigen, das ist aber nichts Wert, wenn kein Modus wirklich Spaß macht.

MEHRSPIELER 3
Auch hier eine Enttäuschung. Dank des vollkommen veralteten Spielablaufs kommt selbst bei Duellen mit Freunden keine Freude auf. Online-Features gibt es für die Wii-Fassung natürlich auch keine.

PRO / CONTRA
- ✚ Umfangreich
- ✚ Street-Modus ist ganz nett
- ➖ Miese Ballphysik
- ➖ Nur ein Aufguss
- ➖ Geradezu grässliche Grafik
- ➖ Schlechter Spielablauf

WERTUNG/FAZIT
„Veraltet, öde und einfach nur unnötig. Selbst Fußballfans sollten nicht zugreifen."

48

Technisch ist die Wii-Version eine Frechheit. Die Grafik könnte auch aus dem *FIFA*-Ableger von vor zehn Jahren stammen.

FIFA 15

Sportspiel Die Wii U wird beim neuesten *FIFA*-Streich leider nicht berücksichtigt, stattdessen serviert uns EA uralten Käse für die gute, alte Wii.

Während Fußballfans mit einer PS4 oder Xbox One einen freudigen Platzsturm hinlegen, schauen Wii-U-Besitzer leider in die Röhre. Zwar wird unsere in Würde gealterte Wii noch einmal mit einem Ableger der Fußball-Simulation beliefert, doch die sogenannte *Legacy Edition* bietet nichts anderes, als aktuelle Kader und Trikots. Spielerisch ist sie genau so schlecht wie in den Vorjahren.

Rasen des Grauens

Natürlich war uns klar, dass der Titel technisch eher schwach sein wird, was *FIFA 15* auf der Nintendo-Konsole allerdings bietet, ist schon fast eine Unverschämtheit. Der Rasen hat kaum Texturen, die Spielermodelle sind grobschlächtig, bieten keinen Wiedererkennungswert und sind schlichtweg hässlich. Hinzu kommt noch nerviges Flimmern.

Doch auch abseits der Technik kann *FIFA 15* keinen Boden gut machen. Von dem realistischen Spielgefühl der modernen Versionen ist hier nämlich auch nichts zu spüren. Die Kickerei ist nur ein simples Arcade-Spielchen mit mittelmäßiger Ballphysik und recht unterbelichteter Team-KI. Wer gerne taktisch spielt, ist mit der Wii-Version vollkommen unterfordert. Insgesamt fühlt es sich an, als ob EA einfach nur *FIFA 2004* portiert und mit neuen Trikotsätzen versehen hat.

Hallen-Masters

So sehr *FIFA 15* auf dem Platz enttäuscht, entschädigt es wenigstens etwas mit der Anzahl der Spielmodi. Zwar sind hier auch nicht so viele Ligen enthalten wie in den „großen" Versionen, dennoch bietet der Titel genug Abwechslung. Neben den obligatorischen Freundschaftsspielen sowie einem Karrieremodus gibt es zudem die Möglichkeit, einen eigenen Klub zu gründen, mit dem ihr an Turnieren teilnehmt. Außerdem gibt es den sogenannten Street-Modus, bei dem ihr auf Straßenplätzen oder in der Halle Fünf gegen Fünf spielt. Die Spiele machen hier mehr Spaß als auf dem normalen Fußballplatz, da sie dem arcadigen Spielgefühl sehr entgegen kommen. Wirklich gut sind sie aber auch nicht.

FIFA 15 für die Wii ist insgesamt nichts anderes als ein lauer, veralteter Aufguss zwecks Geldmacherei. **Christian Dörre**

Der Street-Modus ist zwar spielerisch arg simpel, macht aber zumindest für eine kurze Zeit Spaß.

Selbst Starspieler bieten keinen Wiedererkennungswert. Diese beiden Pixelbuben sollen Sturridge und Henderson sein.

FIFA 15

Sportspiel Gerade wenn man denkt, dass es nicht schlimmer geht, kommt die 3DS-Version von *FIFA 15* und beweist uns das Gegenteil.

Kurz nach der enttäuschenden Wii-Fassung der Fußball-Simulation trudelte auch schon die Testversion von *FIFA 15* für den 3DS in der Redaktion ein. Bereitete uns der Wii-Ableger hauptsächlich Augenschmerzen, machte uns der Titel für Nintendos schicken Handheld aber geradezu betroffen.

Der FC Liverpool ist eine der wenigen Mannschaften, die im Original-Dress aufläuft. Selbst große Teams wie Real Madrid sind nicht vollständig lizenziert.

Schlimmer geht's immer

Ganz unter diesem Motto schien mal wieder die 3DS-Version bei EA gestanden zu haben. Auch diese ist eine *Legacy Edition*, die haargenau dasselbe Spiel ist, wie schon letztes Jahr und in dem nur Kader und Trikots aktualisiert wurden. Doch selbst das ist eine dreiste Lüge. Während die Nichtberücksichtigung der Transfers von Daniel Agger oder Xabi Alonso noch ein wenig nachvollziehbar ist, da sie erst spät im Transferfenster den Klub wechselten, ist es schon ärgerlich, dass beispielsweise Alexis Sanchez immer noch bei Barcelona spielt, obwohl der Wechsel schon Monate vorher feststand.

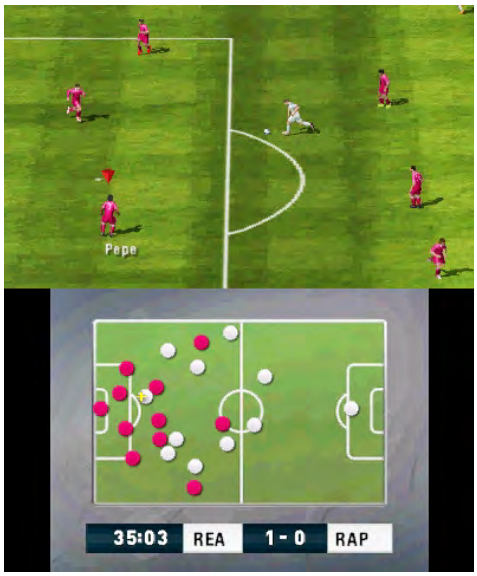
Zudem wurde auch bei den Trikots alles an Kosten und Mühe gescheut. Nur sehr wenige Teams laufen in ihrem Original-Dress auf, selbst Top-Teams wie Real Madrid oder Bayern München tragen schlecht designte Fantasie-Leibchen.

Taktik? – Gibt's nicht!

Zwar bietet auch die 3DS-Version einen ordentlichen Umfang, der hilft aber auch nichts, da sich *FIFA 15* grauenhaft spielt. Die Steuerung ist dermaßen träge, dass kein richtiger Spielfluss aufkommen kann. Ist der Street-Modus noch zumindest ein ganz kleines Highlight in der Wii-Fassung, macht er auf dem 3DS überhaupt keinen Spaß, da er sich wie wahlloses Rumgebolze anfühlt.

Auf den engen Feldern ist ohnehin keine Taktik nötig, doch auch auf dem normalen Rasenplatz sieht es nicht besser aus: Die Mitspieler laufen scheinbar ohne jede Zuordnung über das Feld und erinnern so eher an ein paar aufgescheuchte Hühner, als an eine Sportmannschaft. Viel zu oft kam es vor, dass unsere Innenverteidiger plötzlich in die Spitze stürmten. Wer Fußball mag, meidet dieses Spiel. **Christian Dörre**

Auch die 3DS-Fassung bietet einen Street-Modus. Durch die hakelige Steuerung macht dieser aber gar keinen Spaß.



Wie man auf dem unteren Bildschirm sehr gut erkennen kann, ist eine taktische Grundordnung nicht vorhanden.

MEINUNG
Christian Dörre

„Wo FIFA drauf steht, ist nicht immer ein gutes Fußballspiel drin. Das hier ist Mist."

Wow! Selten hat mich ein Spiel so geärgert wie *FIFA 15* für den 3DS. Nicht nur, dass der alte Käse vom Vorjahr neu (und schlecht) aufgewärmt wird, stimmen noch nicht einmal die Kader-Updates. Spieler, deren Wechsel schon ewig sicher waren, im Spiel aber noch für den alten Verein auflaufen, dürfen einfach nicht sein, wenn man groß mit den Aktualisierungen wirbt. Auch der weitgehende Verzicht auf die Original-Trikots lässt mich nur zu dem Schluss kommen, dass EA die Qualität des Spiels egal ist und den Nintendo-Fans einfach nur das Geld aus der Tasche ziehen möchte. Es ist mir unbegreiflich, wie man ein Spiel herausbringen kann, das derart offensichtlich dahingeschludert wurde. Nintendos schicker Handheld hat definitiv Besseres verdient.

FIFA 15

Termin: 25. September 2014
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: EA Sports
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 4
Die Grafik ist altbacken und unansehnlich. Zudem stören unregelmäßige Ruckler.

SOUND 4
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Schlechte Kommentatoren, gute Menümusik, absolut miese Atmosphäre in den Stadien.

STEUERUNG 3
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Ein hakeliger Krampf. Zielgenaue Pässe oder Schüsse sind so einfach nicht möglich.

EINZELSPIELER 4
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Speichersystem: Automatisch
Auch die 3DS-Version bietet einen ordentlichen Umfang, das Gameplay ist aber leider so schlecht, dass es auf die Langzeitmotivation schlägt.

MEHRSPIELER 3
Gemeinsam hakelt es sich auch nicht besser. Eher das Gegenteil, denn statt Trash-Talk, flucht man noch mehr über die Steuerung.

PRO / CONTRA
- ✚ Ordentlicher Umfang
- ➖ Kaum Original-Trikots
- ➖ Kader nicht richtig aktualisiert
- ➖ Hakelige, ungenaue Steuerung
- ➖ Hässliche Grafik
- ➖ Schlechter Spielablauf

3DS-FAKTOR 3
Der 3D-Effekt ist relativ schlecht umgesetzt und stört beim Spielgeschehen.

WERTUNG/FAZIT

41

„Die Wiederverwertung eines schlechten Spiels. *FIFA 15* für den 3DS braucht niemand."

MEINUNG
Dominik Wulf

„Ich war froh, als ich das Spiel wieder aus den Händen legen durfte.“

Ich habe *Tenkai Knights* gestartet, mich auf die nur leidig interessante Geschichte eingelassen und wurde bereits in der allerersten Kampfmission ob des miesen Gameplays enttäuscht. Zu gerne ist es passiert, dass ich bestimmte Plattformen erst nach dem dritten Versuch erreicht habe, weil der unfaire Schussradius der Gegner kein gezieltes Vorgehen zuließ. Mein Spaß am Spiel hielt sich also in Grenzen. Zugegeben habe ich mich bisher noch nicht allzu intensiv mit der Anime-Serie auseinandergesetzt, und Fans dürfen durchaus mal einen Blick riskieren. Allerdings sollten auch diese ihre Erwartungen nicht zu hoch ansetzen. Immerhin fällt die Musikuntermalung in den jeweiligen Levels passend aus – viel mehr Positives lässt sich über *Tenkai Knights* leider nicht sagen.

Tenkai Knights: Brave Battle

Termin: 26. September 2014
Hersteller: Bandai Namco Games
Entwickler: Bandai Namco Games
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Die Grafik des Spiels geht in Ordnung und die an Lego erinnernde Optik ist recht schön anzusehen.

SOUND 6
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Etwas eintönige, aber trotzdem recht stimmige Musik untermalt das Spielgeschehen.

STEUERUNG 2
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Katastrophale Steuerung. Ungenau beim Springen und zu wenige verfügbare Kampfmanöver.

EINZELSPIELER 5
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: automatisch
Die Geschichte ist nichts Besonderes, ist aber auch kein Totalausfall. Kenner der Serie haben eventuell ihren Spaß an der Lizenzumsetzung.

MEHRSPIELER 7
Ein Versus- und Teammodus für bis zu vier Spieler. Immerhin eine unterhaltsamere Alternative zum wesentlich langweiligeren Einzelspielermodus.

PRO / CONTRA
- ✚ Anime-Sequenzen recht gut gestaltet
- ✚ Unterhaltsame Hintergrundmusik
- ▬ Eintönige Kämpfe mit zu kleinen Arealen
- ▬ Gegnerdesign lässt stark zu wünschen übrig
- ▬ Unwichtige Story und wenig Handlung
- ▬ Der Dauerspaß des Titels hält sich in Grenzen

3DS-FAKTOR 7
Der 3D-Effekt erfüllt seinen Zweck und ist recht gut ausgefallen – im Gegensatz zum Rest des Spiels.

WERTUNG/FAZIT
„Zu eintöniges Gameplay und schlechte Kämpfe hemmen spürbar den Spielspaß.“

58

BRAVE BATTLE

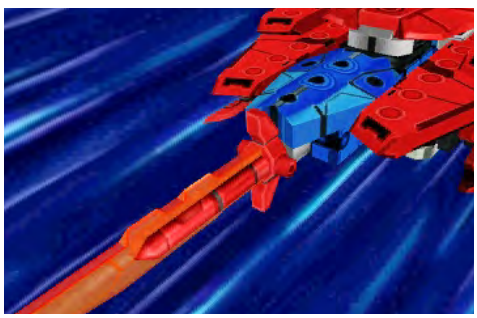
Action Schlechte Steuerung, wenig Abwechslung und unfaire Passagen – mit *Tenkai Knights* bekleckert sich Bandai Namco nicht mit Ruhm.

Nach einem Kampf mit dem Tenkai-Drachen, der durch die Tenkai-Energie besiegt wurde, steht den Tenkai Knights nur noch Vilius im Wege. Ja, das Wort Tenkai wird in *Tenkai Knights: Brave Battle* ähnlich inflationär benutzt wie in diesem Satz. Bei den titelgebenden Kriegern handelt es sich um normale Teenager, die durch Zufall die Fähigkeit erlangen, sich in die mächtigen Mech-Recken zu verwandeln. Die maue Geschichte ist ähnlich kreativ wie diese Prämisse und erzählt von der Schlacht der Helden gegen einen alten Drachen, der nach seinem Tod nun durch den finsteren Vilius wiederbelebt werden soll. Das dürft ihr natürlich nicht zulassen – also ab auf die Suche nach den Tenkai-Drachenwürfeln, damit euer Team selbst den Drachen wiederbeleben kann.

Anspruch? Fehlanzeige!

Die Geschichte wird zwar dank vieler kleiner Anime-Sequenzen ganz unterhaltsam präsentiert, trägt durch ihre unspektakuläre Natur aber kaum zum Spielspaß bei. Immerhin bieten diese nett gemachten Videos also Popcorn fürs Auge – die Fusion der vier Protagonisten zu einer mächtigen Waffe wird auch beim wiederholten Zugucken nicht langweilig. Die Tatsache, dass das Gameplay selbst schlicht und ergreifend keinen Spaß macht und sich die Figuren katastrophal steuern, kann dieser Umstand aber auch nicht kaschieren. Die Sprünge über Abgründe führen euch oftmals zu den Böden selbiger, Gegner schießen auf euch, ohne dass es möglich ist, in Deckung zu gehen, euer Arsenal an Angriffen ist sehr klein und die Levels sind allesamt sehr kurz ausgefallen. Mit gerade einmal ein paar Blöcken und Plattformen gefüllt, bereiten die Welten schon nach kurzer Zeit keine Freude mehr. Die Aufgaben, die ihr dort erledigen müsst, sind genauso wenig spektakulär: Meist dreht es sich darum, eine bestimmte Anzahl an immer wieder respawnenden Feinden zu erledigen, eine bestimmte Zeit lang zu überleben oder Gegenstände zu sammeln. Neben den Hauptaufträgen lassen sich im Menü Zusatzmissionen anwählen, die aber abseits des gleichen, langweiligen Gameplays der Kampagne nichts zu bieten haben. Fans der Fernsehserie rund um die Tenkai Knights können trotz der mageren Qualität einen Blick auf den Titel wagen – aber wirklich ausschließlich die! **Dominik Wulf**

Die Kämpfe laufen stets gleich ab und bringen wenig Abwechslung mit sich. Viele Angriffe gibt es ebenfalls nicht.



Mit der Roboterfusion bilden die vier Tenkai Knights ein Kampfschiff, was für eine durchaus sehenswerte Szene sorgt.

computec MEDIA

EDITION

ALLE PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

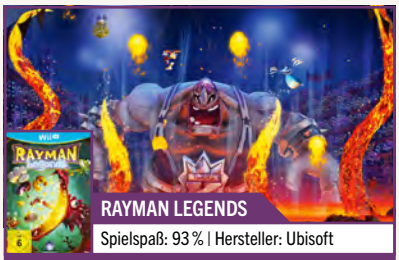
Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



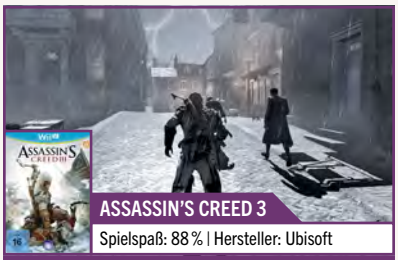
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur Feinschliff, Story-Highlights und etwas mehr Persönlichkeit.

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Lego Marvel Super Heroes
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive

Skylanders: Swap Force
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

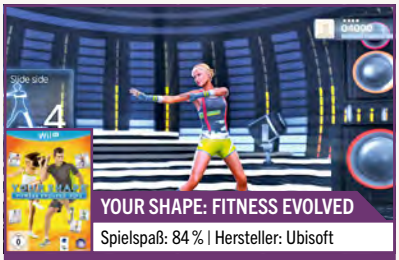
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



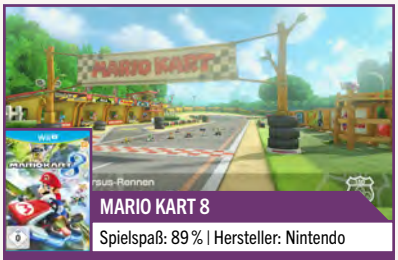
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

HYRULE WARRIORS
Ganondorf kämpf bei den Guten?! Und Link bei Omega Force? Das ist, das ist … ja richtig prima geworden!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

One Piece: Unlimited World Red
Test (08/14): 74 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Lego Movie Videogame
Test (06/14): 72 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Warner

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Sports Club
Test (08/14): 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

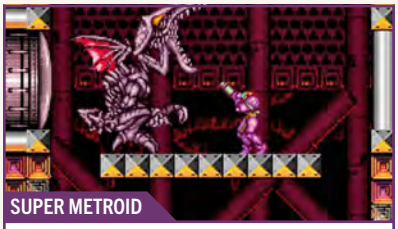
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Pop'n TwinBee
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

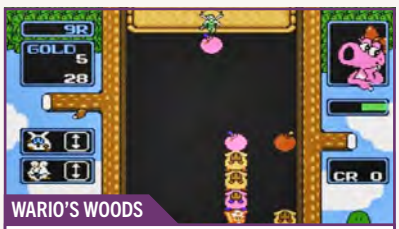
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

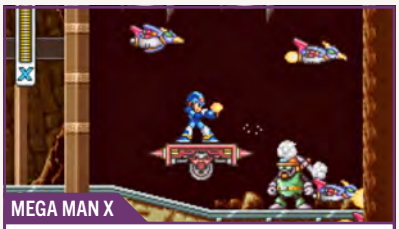
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory

JUMP & RUN



MEGA MAN X

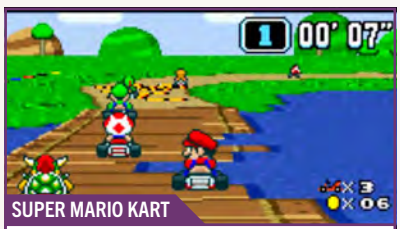
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURES OF LOLO

Eine der spannendsten Erfahrungen an der Virtual Console ist es, die Spiele zu entdecken, die eine später legendäre Softwareschmiede groß gemacht haben. Wie wäre es etwa mit HAL?

GARGOYLE'S QUEST 2

Der erste Teil ist einer der interessantesten Geheimtipps für Nintendos Game Boy (wenn ihr denn über gute Englischkenntnisse verfügt), der Konsolen-Nachfolger ist ebenso fantastisch geworden.

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Sportspiele im Allgemeinen und Golfspiele im Speziellen altern für gewöhnlich ziemlich gut, wenn das Gameplay stimmt – so wie hier!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Adventures of Lolo
Test (10/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania
Test (05/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania II: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Contra 3: The Alien Wars
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby & The Amazing Mirror
Test (05/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 6
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

NEU Mega Man: Battle Chip Challenge
Test (10/14): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Test (05/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Another World
Test (08/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Delphine Software

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Batman: Arkham Origins Blackgate – Deluxe Edition
Test (06/14): 6 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Armature Studios

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Color Zen
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Cyonia

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Monkey Pirates
Test (08/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Henchmen

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

NEU Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Wooden Sen'Sey
Test (09/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Upper Byte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

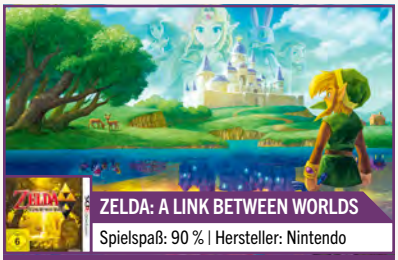
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE



ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

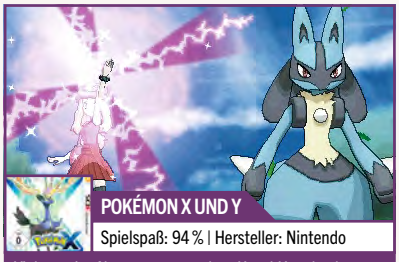
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FANTASY LIFE

Neben *Curtain Call* hat es auch das nicht eben tiefgründige, dafür enorm umfangreiche *Fantasy Life* in unsere Top 50 geschafft!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

NEU Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Inazuma Eleven Go: Licht und Schatten
Test (08/14): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

NEU Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

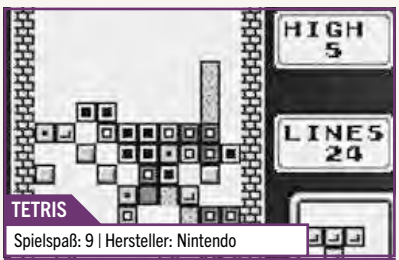
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

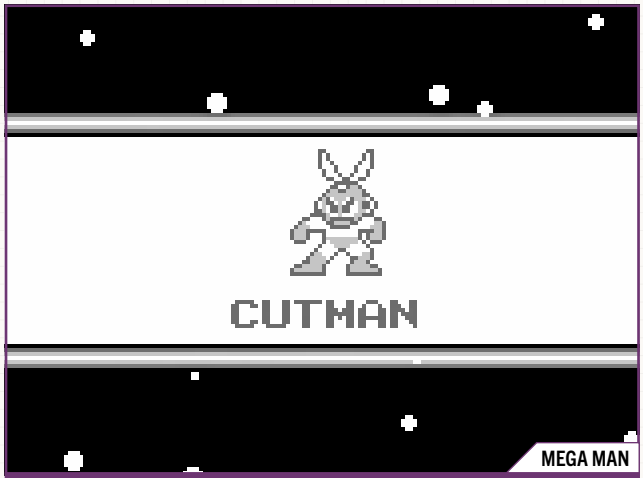
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

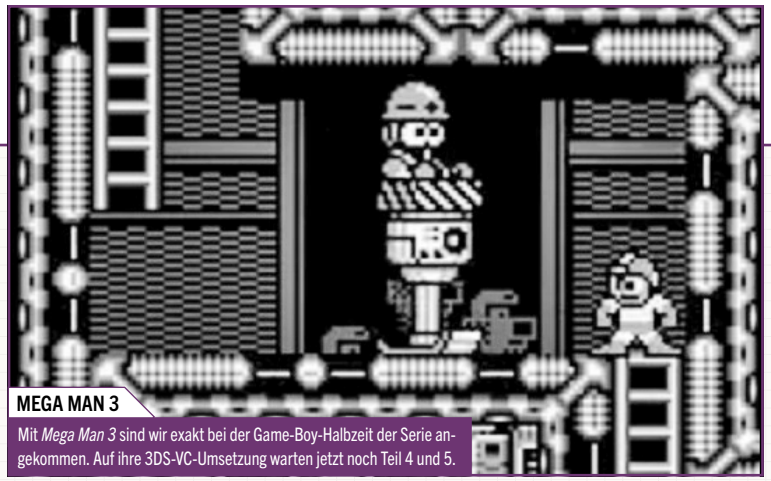


MEGA MAN

Bis heute dürfte *Mega Man 1* eines der schwierigsten Hüpfspiele für Nintendos altehrwürdigen Game Boy sein. Diese verfluchten Fallen. Und Abgründe. Und kugelrotzenden Roboter …

MEGA MAN 2

Wie auch sein Vorgänger bietet *Mega Man 2* keinen riesigen Umfang, führt aber durch seinen hohen Wiederspielwert und den knackigen Schwierigkeitsgrad doch zu einer Menge Dauerspaß.



MEGA MAN 3

Mit *Mega Man 3* sind wir exakt bei der Game-Boy-Halbzeit der Serie angekommen. Auf ihre 3DS-VC-Umsetzung warten jetzt noch Teil 4 und 5.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Galaga
Test (06/14): 6 | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

NEU Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**HYRULE WARRIORS** Entwickler: Omega Force/Koei Tecmo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84% Nach Monaten der Dominanz muss *Mario Kart 8* dem Action-Ableger von *Zelda* weichen.
2	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
4	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
5	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	**LEGO CITY UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%
7	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
8	**Wii PARTY U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/13 Spielspaß: 68%
9	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

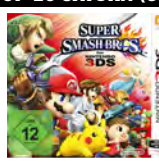
TOP 10 LESER (Wii U)

1		**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89% Bei unseren Lesern hält sich *Mario Kart 8* hingegen immer noch wacker ganz oben.
2	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
3	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
5	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
6	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
7	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
8	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
9	**LEGO CITY UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%
10	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**BAYONETTA 2** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93% Zweifelsfrei das beste Action-Spiel für Wii U und unser klarer Favorit diesen Monat.
2	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
3	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
4	**SKYLANDERS: TRAP TEAM**	Entwickler: Beenox Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 83%
5	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
7	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
9	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
10	**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT**	Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**SUPER SMASH BROS. 3DS** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90% Kaum ist das neue *Smash* für 3DS erschienen, schon stürmt es die Charts.
2	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
3	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**MARIO & LUIGI DREAM TEAM BROS.**	Entwickler: Alpha Dream Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 83%
7	**MARIO KART 7**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
8	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
9	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
10	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**SUPER SMASH BROS. 3DS** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90% *Super Smash Bros.* für 3DS ist ein absoluter Erfolg, auch bei den Lesern.
2	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
4	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
7	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
8	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**SUPER SMASH BROS. 3DS** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90% Und natürlich wird auch in der Redaktion am Schellenbaum gerüttelt.
2	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
3	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
5	**MARIO GOLF: WORLD TOUR**	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
6	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
7	**KIRBY: TRIPLE DELUXE**	Entwickler: HAL Laboratory Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 80%
8	**POKÉMON X UND Y**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
9	**ETRIAN ODYSSEY UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL**	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 87%
10	**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN U!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Schockschwerenot: Während ihr den Geschossen des alten Greises ausweicht, müsst ihr Schalter aktivieren und darauf achten, nicht von den Stahl- Krebsen polarisiert zu werden.

TESLAGRAD

Wii U Elektrisierender Indie-Platformer mit Hommage an Nikola Tesla, drakonischem Schwierigkeitsgrad, cooler Cartoon-Optik, mystischer Atmosphäre und vielen Aufreger-Momenten.

Nikola Tesla war ein genialer Erfinder des 19. Jahrhunderts, dem wir unter anderem den Zweiphasenwechselstrom zu verdanken haben, der aus unseren Steckdosen kommt. Und Strom in Kombination mit daraus resultierendem Magnetismus spielt eine wesentliche Rolle im Indie-Titel *Teslagrad*. Das melancholische Spiel wirft euch in eine Welt voller Krieg, in der ihr als kleiner Junge von russischen Soldaten verfolgt werdet und in einen mysteriösen Turm flieht. Und der ist voll von mystischen Elektroapparaturen, mechanischen Gegnern, gutmütigen Robotern, Plattformen und jeder Menge kniffliger Rätsel.

Ein Spiel für Hartgesottene

Teslagrad ist kein einfaches Spiel und erfordert enormes Geschick, Ausdauer und eine gewisse Frustresistenz, denn trotz gütig verteilter Respawn-Punkte kennt *Teslagrad* keine Gnade. Einmal vom Gegner getroffen oder beim Sprung verschätzt, ereilt euer digitales Alter Ego sofort der Pixel-Tod, was bei den zunehmend kniffliger werdenden Passagen häufig vorkommt. Immerhin gibt es keine Lebenslimitierung und ihr könnt einfach weiterspielen, ohne ein Game Over befürchten zu müssen.

Von der Sprache der Bilder

Der Indie-Titel kommt komplett ohne Sprachausgabe aus, schafft es aber durch kunstvolle Bildsprache sowie mit einem eingängigen Soundtrack, alle nötigen Informationen zu vermitteln. Eine wichtige Rolle spielt dabei die hübsch gezeichnete Grafik, die vom Stil her an *Tim und Struppi*-Cartoons erinnert. An einigen Stellen im Spiel betretet ihr sogar ein Theater, wo in kurzen Akten die Geschichte visualisiert wird.

Im Laufe eures Abenteuers gibt es außerdem viel zu entdecken. So schlagt ihr mit den Fäusten entweder mit positiver oder negativer Ladung zu und polarisiert somit stromleitende Plattformen oder kleine Robo-Krebse, die wiederum andere Gegenstände beeinflussen. Mithilfe eurer magnetischen Fähigkeiten löst ihr auch verschiedene Kombinations- und Geschicklichkeitsrätsel. Dabei gilt stets der magnetische Grundsatz: Gleiche Pole stoßen sich ab, ungleiche ziehen sich an. Im späteren Spielverlauf lernt ihr sogar, wie man sich über kurze Distanzen beamt und überwindet so Stahlkäfige, Eisentüren oder andere Hindernisse mit elektrischer Leitfähigkeit. Indem ihr euch mit einem positiv oder negativ geladenen elektrischen Feld umgebt, schwebt ihr hingegen über Abgründe oder katapultiert euch hoch hinaus. Die Bewegung eures Helden fühlt sich jedoch leicht schwammig an und Eingaben werden unpräzise umgesetzt. Gerade bei verzwickten Passagen sind Frustmomente dadurch garantiert. Trotz dieser Hürde schaffte es *Teslagrad*, uns zu begeistern.

Boris Borda

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Rain Games
Termin:	11. September 2014
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Vorhang auf: Theaterstücke lockern das Spiel auf und treiben die Geschichte um Krieg, Leid und Zerstörung voran. Wir haben die Vorführungen sehr genossen!

Grübelfaktor garantiert: Einige Rätsel müssen zunächst durchdacht und dann sorgfältig umgesetzt werden. Hier gilt es, gute Kombinationsgabe zu beweisen.

Die Mavericks haben den Mother-Computer gehackt und bringen damit das weltweite Netz ins Wanken. Nur der Androide X kann die Bedrohung noch aufhalten.

Das reguläre Gameplay ist bereits fordernd, die Kämpfe gegen die Boss-Gegner haben es aber richtig in sich und verzeihen kaum Fehler. Viel Spaß beim Üben!

MEGA MAN XTREME

3DS Jump & Run für Retro-Fans und Freunde zünftiger Herausforderung

Mega Man, der kleine blaue Roboter mit seiner charakteristischen Armkanone, verhalf der japanischen Spieleschmiede Capcom in den 90er-Jahren zu weltweiter Bekanntheit. *Mega Man Xtreme* erschien seinerzeit als Game-Boy-Color-Ableger der *Mega Man X*-Reihe für das Super Nintendo. Nun gibt es den Klassiker auch als Download-Titel auf Nintendos 3DS. Darin hacken die abtrünnigen wie kriminellen Mavericks das globale Netz, um so die gesamte Welt ins Chaos zu stürzen. Nur einer kann sie aufhalten: Hauptcharakter X, das Nachfolgemodell des ersten Mega Man. Da ihr es hier mit einer originalgetreuen Portierung zu tun habt, wird euch keine HD-Grafik geboten, stattdessen ist Game-Boy-Optik angesagt. Außerdem solltet ihr genügend Frustresistenz mitbringen, denn *Mega Man Xtreme* ist bockschwer und zuweilen ganz schön fies. Fans klassischer Jump & Runs und Spieler, welche die Herausforderung suchen, können bedenkenlos zugreifen. Einsteigern ist der knifflige Plattformer eher nicht zu empfehlen.

Eric Heinecke

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	04. September 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	6

MEGA MAN XTREME 2

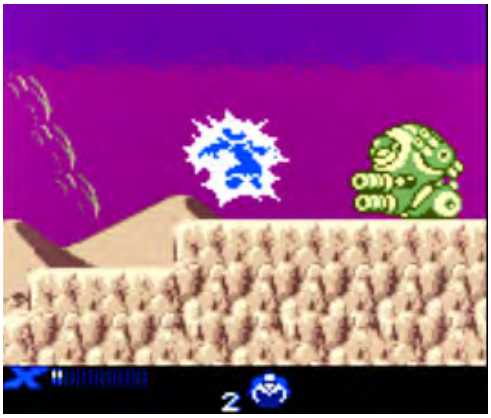
3DS Xtremer Schwierigkeitsgrad, Teil 2: Darf es vielleicht noch etwas mehr sein?

Den einen oder anderen seltsamen Handlungsstrang mag die *Mega Man*-Reihe ja schon hervorgebracht haben, aber *Mega Man Xtreme 2* schießt den Vogel echt ab: Kriminelle Unbekannte stehlen die Seelen von harmlosen Reploiden, um damit eine Armee aus untoten Mavericks zu erschaffen. Dabei haben sie ihre Rechnung jedoch ohne Geisterjäger X gemacht. Dieses Mal ist er nicht alleine unterwegs, denn ihm zur Seite steht der nicht minder entschlossene Zero. Den Blondschopf dürft ihr in einer separaten Kampagne spielen, die sich mit der von X überschneidet. Zwar verfügt Zero über eine Fernkampfwaffe, teilt dafür aber im Nahkampf doppelt so hart aus. Ähnlichkeiten zu dem anderen blau-orangenen Duo, Sonic und Tails, sind gewiss rein zufällig. Grafisch hat sich gegenüber dem Vorgänger recht wenig bis gar nichts getan. Beibehalten wurde jedoch der deftige Schwierigkeitsgrad des Originals sowie die Tatsache, dass die *Xtreme*-Reihe nicht an das *X*-Pendant auf dem SNES heranreicht. Sehr schade.

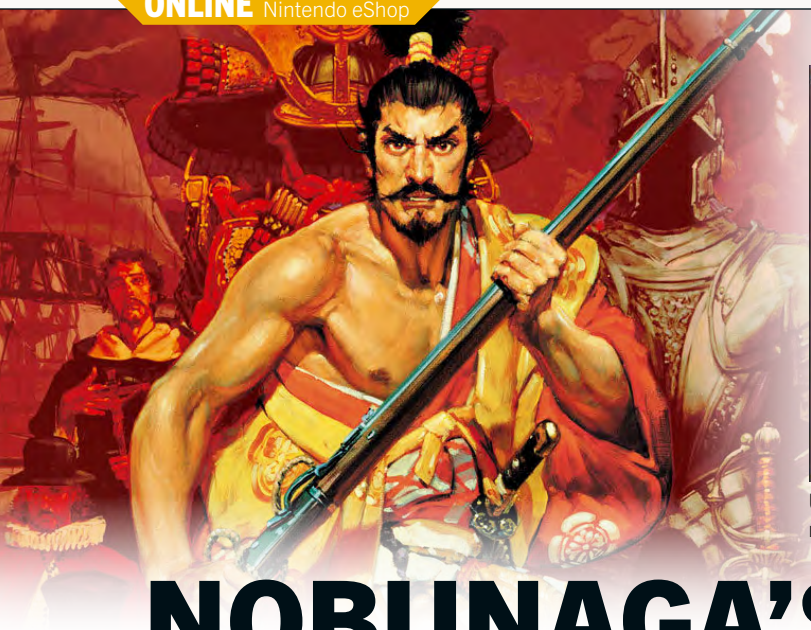
Eric Heinecke

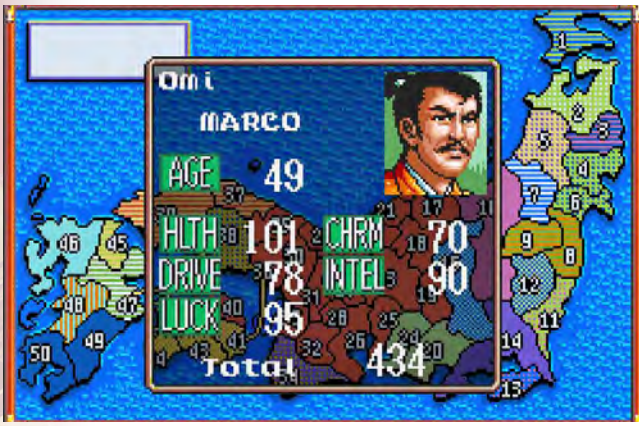
Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	11. September 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	6

Nein, dieser orangefarbene Recke mit Fuchsschwanz ist nicht Tails, sondern Zero, der sich hier gerade mit einem der größeren Obermotze des Spiels anlegt.



Aufgrund des kleinen Bildausschnitts seht ihr viele Gegner erst recht spät. Das macht es schwerer, auf Feinde zu reagieren, die gerade erst in Reichweite kommen.





Unterschätzt nicht die Profilwerte eures Herrschers. Bei schlechter Gesundheit muss der Daimyo sich auskurieren oder segnet vielleicht sogar das Zeitliche.

NOBUNAGA'S AMBITION

Wii U Andere Länder, andere Persönlichkeiten. Was des Deutschen Kaiser Wilhelm II. ist, übernimmt bei den Japanern der berühmte Feldherr und Eroberer Oda Nobunaga.

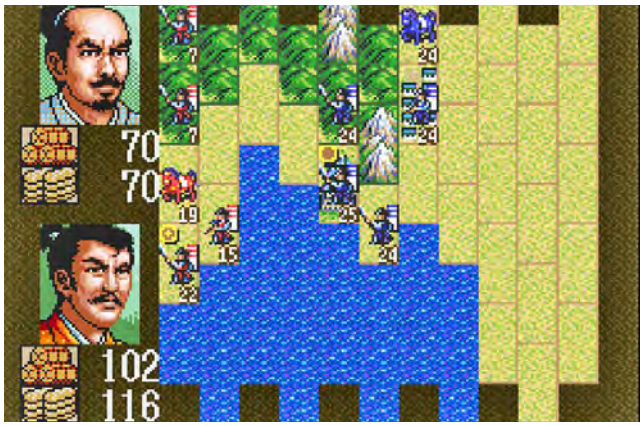
Bevor uns jetzt wütende Historiker nicht minder freundliche E-Mails schicken und verlangen, wir sollen noch mal in den Geschichtsbüchern nachschlagen: Keine Panik, es ging uns bei diesem Vergleich nur um die allgemeine Popularität der jeweiligen Person. Neben Tokugawa Ieyasu gehörte Oda Nobunaga zu den entscheidenden Generälen, die im 16. Jahrhundert das in Stadtstaaten zerteilte Japan vereinigten und in die Edo-Zeit führten. Eine Ära, die sich auch heute noch extremer Beliebtheit erfreut, wie man an vielen Filmen und Videospielen erkennen kann. Besonders Koei, oft in einem Atemzug mit Entwickler Omega Force und der *Dynasty Warriors*-Serie genannt, schrieb sich diese Ereignisse der Sengoku-Zeit auf die Fahne und brachte haufenweise Spiele dazu auf den Markt. Die SNES-Umsetzung von *Nobunaga's Ambition* gibt euch jetzt die Gelegenheit, selbst den Eroberer zu mimen.

Selbst ist der Daimyō

Dabei seid ihr bei Spielbeginn nicht verpflichtet, in die Haut von Oda zu schlüpfen. Je nach Szenario und Region Japans schwört ihr einen anderen Amtseid und müsst fortan als Herrscher die Entwicklung eures kleinen Reiches vorantreiben. Pro Spieljahr dürft ihr in jeder Jahreszeit für jede eurer Provinzen eine Entscheidung fällen, die weitreichende Konsequenzen mit sich bringt. Eine neue Stadt bauen, die Dämme zum Schutz vor Taifunen verbessern, Steuern erhöhen, Botschafter/Ninjas zu den Nachbarn schicken, das Militär ausbauen – in *Nobunaga's Ambition* gibt es dermaßen viel zu beachten, dass ihr euch nie komplett absichern könnt. Oft kann es passieren, dass ihr die geplante Sommeroffensive auf das feindliche Territorium abbrechen müsst, weil ein Bauernaufstand dazwischenkommt oder ihr selbst wegen Krankheit an den Futon gefesselt seid. Abgesehen von den Schlachten, in denen ihr eure Truppen nacheinander bewegt und angreifen lasst, findet das gesamte Spiel über Menüs statt. Viel Fantasie müsst ihr also mitbringen. Ebenso die Bereitschaft, euch stark in *Nobunaga's Ambition* einzuarbeiten, damit ihr wisst, was für Ergebnisse ihr aus einzelnen Entscheidungen erwarten könnt. Es ist schwer, einen Nischentitel in einem mittlerweile ohnehin unterpräsentierten Genre auf Konsole zu empfehlen, doch *Nobunaga's Ambition* passt bestens in diese Lücke. Oder um es kurz zu fassen: Hier wartet die japanische Variante von *Civilization* auf euch.

Marco Cabibbo

Genre:	Strategie
Entwickler:	Koei
Termin:	25. September 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7



Die rundenbasierten Gefechte sind taktisch nicht so ausgereift wie heutige *Advance Wars*-Teile, aber ein wenig Geschick müsst ihr trotzdem mitbringen.

Bis ihr alle Menüpunkte samt Konsequenzen verstanden habt, vergehen einige Neustarts. Die gelben Brote im mittleren Menü oben sind z. B. euer Goldbetrag.

Bunter wird's nicht: Die Optik von *Cubemen 2* ist bewusst minimalistisch gehalten und beschränkt sich auf die farbliche Hervorhebung der Pixelkrieger.

Minecraft lässt grüßen: Statt Häusle bauen und Welt erkunden steht hier jedoch der Kampf um strategische Punkte im Vordergrund.

CUBEMEN 2

Wii U Kniffliges Tower-Defense-Spiel mit Klötzchensoldaten und Minimalgrafik.

Wie schon beim Vorgänger handelt es sich bei *Cubemen 2* um ein Strategiespiel mit Elementen von Tower Defense und klassischen Echtzeitgeplänkeln. Anstelle von stationären Türmen gibt es frei bewegliche Soldaten, die Cubemen. Wie der Name bereits vermuten lässt, stellt das Quadrat die dominante geometrische Form des Spiels dar, denn ähnlich wie in *Minecraft* ist alles aus kleinen Klötzchen aufgebaut. Die Grafik ist vor allem funktional. Eine breite Farbpalette weicht zugunsten der Übersichtlichkeit. Trotz des optischen Minimalismus geht diese jedoch des Öfteren verloren. Das liegt vor allem daran, dass *Cubemen 2* aufgrund der Touch-Steuerung zwingend über den kleinen Bildschirm am Controller gespielt werden muss. Damit einher geht auch eine fummelige Steuerung, besonders im Mehrspielermodus, bei dem sich bis zu sechs Spieler auf dem winzigen Screen tummeln. Trotz dieser Mankos ist *Cubemen 2* ein spaßiges und durchaus forderndes Spiel für Hobbystrategen und Knobelexperten. **Eric Heinecke**

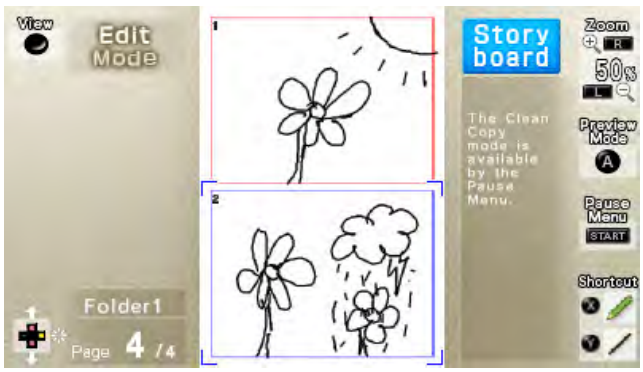
Genre:	Strategie
Entwickler:	3 Sprockets
Termin:	4. September 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

COMIC WORKSHOP

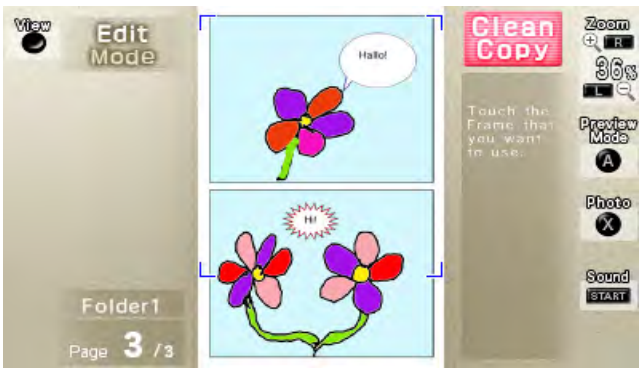
3DS Kreative Köpfe und Comic-Liebhaber sollten diesem Spiel einen zweiten Blick schenken!

Wer künstlerisch begabt ist, mit *Art Academy* und klassischer Kunst jedoch nicht viel anfangen konnte, der hat nun mit *Comic Workshop* die Möglichkeit, seine eigenen Comics und Mangas auf dem 3DS zu zeichnen und zu kolorieren. Dabei machen euch professionelle Seiten-Templates und Nutzeroberflächen das Leben gleich einfacher, wobei ein 28-Schritte-Tutorial den Einstieg erleichtert. Das solltet ihr euch auch auf jeden Fall zu Gemüte führen, da die Position der Werkzeuge zu Beginn noch verwirrend sein kann. Vom Erstellen von Sprech- und Denkblasen bis zum Einfügen von Lautmalerei, für die Comics und Mangas so bekannt sind, sind euch dann keine Grenzen gesetzt. Darunter fällt auch das Arbeiten auf bis zu fünf Ebenen. Und anders als bei *Drawn to Life* für den Nintendo DS, dessen Zeichenmechanik bestenfalls schwammig war, habt ihr hier eine klare und bessere Linienführung. Als angenehmen Bonus könnt ihr eure Meisterwerke im Anschluss mithilfe einer SD-Karte sogar ausdrucken. **Thuong Nguyen**

Genre:	Lernspiel
Entwickler:	Collavier
Termin:	9. September 2014
Preis:	5,99 Euro
WERTUNG	7



Im Story-Board-Modus zeichnet ihr die Outlines für die Elemente eines jeden Bildes. Verlasst ihr diesen, könnt ihr nicht zurück. Also immer brav speichern!



Im Clean-Copy-Modus steht euch die gesamte Werkzeugpalette zur Verfügung. Hier geht die Bearbeitung mit Farbe, Rastern und Comic-Elementen also so richtig los!

Obgleich eine Fortsetzung der Serie, ist die *Alpha*-Reihe als Vorgeschichte vom zweiten Teil zu verstehen. Das erklärt den jüngeren Look von Ryu samt Anhang.

Street Fighter Alpha 2 ist ohne Frage ein prima Prügler, doch im Direktvergleich ist es den Playstation- und Arcade-Versionen in jeder Hinsicht unterlegen.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Wii U Das Prügel-Prequel mischt den eShop auf. Lohnt es sich, die Bandagen anzulegen?

Der Erfolg ist schon so manchem Star und so mancher Serie zum Verhängnis geworden. In gewisser Hinsicht betrifft dies auch die *Street Fighter*-Serie. Während dem zweiten Teil eine ungeheure, weltweite Popularität zugesprochen wurde, musste sich die *Alpha*-Reihe oder auch *Street Fighter 3*, allen Qualitäten zum Trotz, auf diesem Gebiet geschlagen geben. Nintendo-Fans schauten doppelt in die Röhre, da *Street Fighter* fortan auf der Playstation die Fäuste ballen sollte. Nicht jedoch *Street Fighter Alpha 2*, welches als einziger Titel der Trilogie im Jahr 1996 ein letztes Mal auf dem Super Nintendo für einen Wettstreit herangezogen wurde. Ein sehr schönes Abschiedsgeschenk, welches gezielt die Schwächen des Vorgängers ausbügelte und neben neuen Charakteren auch eine gehörige Portion Balance und Spieltiefe mit einbrachte. Enthusiasten sollte aber gesagt sein, dass die SNES-Variante neben der Version für Sega Saturn klar die schwächste ist, da die Power des Super Nintendo hier klar an ihre Grenzen stieß. **Marco Cabibbo**

Genre:	Beat 'em Up
Entwickler:	Capcom
Termin:	2. Oktober 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

CHIMPUZZLE PRO

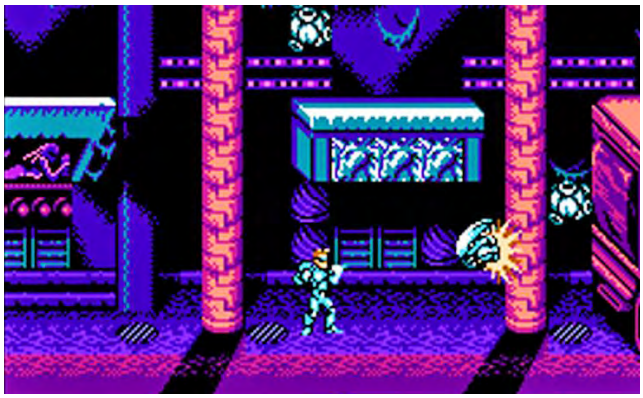
Wii U Das reinste Affentheater: Diese Entwickler möchte man nur mit faulen Bananen bewerfen.

Hmmm, *Chimpuzzle*. Wo haben wir das schon mal gehört? Ein kurzer Blick in die Newsstrecke der N-ZONE-Ausgabe 03/2014 half unserem Gedächtnis auf die Sprünge: Im vergangenen Februar wunderten wir uns, ob es der Entwickler mit seinen beiden Titeln *Chimpuzzle Pro* und *Flavoured Cat* wirklich ernst meinte oder ob sich hier nicht bloß ein schlechter Troll verbarg. Leider meinte es CW Games mit seiner Ankündigung und jetzigen Veröffentlichung von *Chimpuzzle Pro* tatsächlich ernst. Sofern man bereit ist, das schlecht gemachte Grafik-Geflecht als Spiel zu klassifizieren, das wie ein misslungenes Experiment der Demo-Szene aus Bad Salzuflen anmutet, könnte man *Chimpuzzle Pro* ins Genre der Jump & Runs und Puzzles einordnen. Die Grundidee, dass euer Affe Bobo automatisch durch die Levels läuft und ihr ihm den Weg ebnen müsst, klingt im ersten Moment sogar recht gut. Die Umsetzung ist allerdings dermaßen dilettantisch, dass wir selbst Freunden des gepflegten Trash von diesem Spiel extremst abraten. **Marco Cabibbo**

Genre:	Puzzle
Entwickler:	CW Software
Termin:	18. September 2014
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	3

Die *Tetris*-artigen Blöcke müssen richtig angeordnet werden. Wer sich hier selbst den Weg verbaut, muss frühzeitig den Level komplett neustarten.

Selbst der günstige Preis von gerade einmal zwei Euro rechtfertigt keinen Kauf. Dafür wurde hier an allen Ecken leider viel zu sehr geschlampt.



Die Optik von *Street Fighter 2010* ist ziemlich ungewöhnlich und teilweise auch etwas unübersichtlich, doch passend zur futuristischen Alien-Thematik des Spiels.

Wenn ihr es schafft, diesen Boss in die Knie zu zwingen, dann bildet euch bloß nichts darauf ein. Alle Endgegner danach sind noch viel, viel schlimmer.

STREET FIGHTER 2010: THE FINAL FIGHT

3DS Zurück in die Zukunft! Oder doch eher vorwärts in die Vergangenheit?

Lest euch den Titel des Spiels noch einmal in Ruhe durch, gerne auch mehrmals, und versucht euch dann vorzustellen, für wie viel Verwirrung dieser Name Anfang der 90er Jahre gesorgt haben muss. Mit dem Namen *Street Fighter* assoziierte so ziemlich jeder Zocker Capcoms revolutionären Versus-Prügler, mit *Final Fight* den herrlich impulsiven Sidescroll-Klopper. Als hätte die Lokalisierung hier nicht schon genug geschlampt, wurde dann auch noch die Hauptfigur auf den Namen Ken getauft. Unpassender geht es kaum, denn von der Tatsache mal abgesehen, dass ihr mit Fäusten und Tritten Gegner besiegen könnt, hat *Street Fighter 2010* nichts mit den beiden Titeln zu tun. Stattdessen wären Vergleiche mit *Ninja Gaiden* oder *Kabuki Quantum Fighter* eher angebracht, da es auch hier vorrangig darum geht, verzweigte Levels und knifflige Gegner zu meistern. In Sachen Anspruch kennt das Spiel jedoch kein Pardon: Bringen euch nicht schon die Stages zur Weißglut, so werden es garantiert die Bosse tun. Kein Abfall-Game, mehr aber auch nicht **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	2. Oktober 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	6

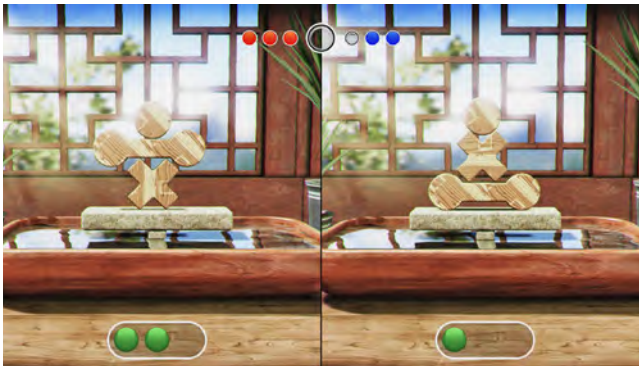
ART OF BALANCE

Wii U Kein Wackelkandidat: Die Neuauflage des Wii-Knobelspiels macht außerordentlich viel Spaß.

Art of Balance ist kein neues Spiel: Schon auf Wii und dem 3DS sorgte die Mischung aus Rätsel- und Geschicklichkeitsspiel für rauchende Köpfe. Daran hat sich auch in der Neufassung nichts geändert: Entweder mit Wii-Remote, Stylus oder Analogstick und Knöpfen ist es eure Aufgabe, aus verschieden geformten Blöcken Türme zu errichten, die mehrere Sekunden halten müssen. Am besten funktioniert's mit dem Stylus. Was leicht anfängt, wird im späteren Spielverlauf aufgrund wackeliger Untergründe und immer fieserer Blockformen zu einer echten Herausforderung. Da die Siegesbedingungen nicht fest vorgegeben sind, ist es sehr befriedigend, die richtigen Lösungen für besonders knifflige Kopfnüsse zu erarbeiten. Neben den knapp 200 Singleplayer-Rätseln warten die motivierende Punktejagd und mehrere Mehrspielermodi auf euch, in denen ihr off- und online herausfinden könnt, wie gut ihr euch im Vergleich zu anderen Balance-Fanatikern schlagt. Mit knapp neun Euro ist's nicht billig, das Geld aber definitiv wert. **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Shin'en Multimedia
Termin:	25. September 2014
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

Richtig knifflig wird es, wenn ihr zusätzlich zur Balance eures Turms auch noch auf das wackelige, im Wasser schwimmende Fundament achtgeben müsst.



Lokal oder online treten ihr gegen andere Knobel-Fans an und zeigt, wer unter Zeitdruck schneller stabile Konstrukte erstellen kann. Das sorgt für Laune.

LESESTOFF FÜR RETRO-FANS

Von wegen vergilbte Staubfänger: Ein vermeintlich altes Medium passt wunderbar zu genauso alten und gereiften Videospielen.

Auch die frühen Anfänge der N-ZONE tragen jetzt Retro-Charakter in sich. Natürlich sind Umfang und Layout mit dem, was heute im Heft steht, absolut nicht mehr zu vergleichen. Ein Blick lohnt aber dennoch, um noch einmal ein Gespür für die ersten Schritte zu bekmmen.

Gedrucktes ist tot – So harsch drückte sich Dr. Egon Spengler bereits 1984 im Film *Ghostbusters* aus, als er gefragt wurde, ob er als intellektuelles Genie denn viel lese. Gemeint waren damals natürlich auf Papier gedruckte Printmedien. Was denn auch sonst? Das frühe Internet war nur wenigen Geeks bekannt, Social Media existierte noch nicht und E-Book-Reader kamen erst Anfang der 90er mit einem sehr bescheidenen Erfolg auf den Markt. War es einfach nur als provokante Aussage von den Machern des Films gedacht? Oder erkannte man bereits hier, dass sich die seit vielen Zentenarien etablierten Printmedien zur Jahrtausendwende hin einem neuen Konkurrenten namens Internet und dem damit viel schnelleren Informationsfluss stellen müssten? Den Rückgang von gedruckten Zeitungen, Magazinen oder anderen Produkten dieser Art dürfte mittlerweile auch der letzte Gutenberg-Fanboy erkannt und akzeptiert haben. Doch das heißt nicht, dass dieses Medium nun vollends zum Aussterben verdammt ist. Selbst in modernen Zeiten wie diesen gibt es allerhand Gründe, zur Zeitung zu greifen. Natürlich auch zur Lektüre, die sich mit dem Thema Retro auseinandersetzt. Dass hierzu auch längst vom Markt verschwundene Videospielhefte und Sonderausgaben gezählt werden können, macht das illustre Angebot nur noch reichhaltiger und abwechslungsreicher.

Die frühen Anfänge

Eine solche Fülle an Magazinen und den darin enthaltenen Informationen war logischerweise nicht von Beginn an verfügbar. Irgendwer auf dieser Welt musste den Anfang machen und einen Startpunkt für die printbasierte Berichterstattung setzen. Diese Rolle des Pioniers fiel vor rund 40 Jahren dem *Play Meter Magazine* aus den USA zu, welches sich vorrangig mit Arcade-Automaten ausein-

Älter als so mancher Autor oder Praktikant der heutigen N-ZONE: *Aktueller Software Markt* gehörte in den 80ern zu den populärsten deutschen Videospiel-Magazinen.

klassische Videospielkonsole überhaupt. Lange Zeit blieb der Markt daher sehr überschaubar und sollte erst mit dem Arcade-Boom Ende der 70er-Jahre an Fahrt aufnehmen. Im darauffolgenden Jahrzehnt waren, zumindest auf internationaler Ebene, Fachzeitschriften für Video- und Computerspiele weit verbreitet. Doch so schnell sie auch wie Pilze aus dem Boden schossen, verschwanden viele aufgrund des Videospielcrashs von 1983 ebenso fix wieder von der Bildfläche. Ein Schicksal, das auch deutsche Vertreter dieses neuen Printmediums traf, ob nun *Happy Computer* (1983), *Aktueller Software Markt* (1986), *Amiga Joker* (1989) oder *Video Games* (1991). Ob es Ironie des Schicksals ist, dass ausgerechnet das *Play Meter Magazine* auch heute noch auf der offiziellen Webseite des Verlags abonniert werden kann?

Verschobene Interessen

Für welches Heft sich der Leser damals auch entschieden hat, der Zweck hinter dem käuflichen Erwerb war stets derselbe: Informationsbeschaffung zum Videospiel, für das man gerade Interesse zeigte. Ein Faktor, der beim heutigen Blättern durch diese alten Magazine etwas verloren gegangen ist, da es viele Titel nicht mehr zu kaufen gibt und die dahinter stehenden Firmen oft schon längst entschwunden sind. Die Motivation für ein erneutes Aufschlagen der teils vergilbten Seiten liegt nun woanders und hört auf den Namen Nostalgie. Sei es nun eine groß aufgearbeitete Vorschau zum mittlerweile beliebten Klassiker, das in die Jahre gekommene Layout-Design des Artikels oder einfach nur die veraltete Postleitzahl im Impressum – vieles spricht dafür, die Erinnerungen der Kindheit oder Jugend aufzufrischen. Auch die zum Spiel gehörenden Artworks und

Ein gutes Cover, das gilt so ziemlich überall, macht den Unterschied aus.

LESENSWERTER STOFF AUS NIPPON

Trotz Sprachbarriere lohnt es sich in vielen Fällen, nach Printmedien aus Japan Ausschau zu halten, denn häufig sind dort wahre Schätze zu finden.

Dem aufmerksamen Retro-Enthusiasten dürfte in den letzten Jahren die Tatsache nicht entgangen sein, dass das Interesse an in die Jahre gekommene Spielsysteme stark zugenommen hat. Ganz im Sinne von Angebot und Nachfrage ging dies natürlich auch mit gestiegenen Preisen einher. Während die Kosten für alte Magazine oder Spieleberater hierzulande enorm nach oben geschnellt sind, sieht es in Japan schon ganz anders aus. In zahlreichen Retro-Geschäften, wo längst Vergessenes noch in sehr gutem Zustand samt Originalpackung verkauft wird, sind die Preise auf einem humanen Niveau geblieben. Viele Läden führen zudem noch Bücherregale mit der dazu passenden und preislich günstigen Lektüre. Beim Stöbern wird schnell deutlich, dass das Angebot umfangreicher ist als hierzulande. Es gibt nicht nur allerhand Bücher vom Hersteller selbst oder in Kooperation mit großen Verlagen, auch Fan-Gruppierungen bringen noch viele Jahre später gemeinsam selbst erstellte Artwork-Kollektionen, Doujinshis genannt, auf den Markt. Selbst wer der Sprache nicht mächtig ist und aus den vielen hundert Kanjis nicht schlau wird, kann hier einen Blick riskieren. Mit ein wenig Glück sind in alten Spieleberatern Illustrationen zu finden, die man zuvor noch nie gesehen hat. Durch Zufall erkennt man so vielleicht auch die Handschrift diverser Künstler wieder, die auch bei anderen Serien ihr Talent bewiesen haben. Sei es nun ein komplettes Spiele-Cover auf der Verpackung oder nur ein kleiner Bonus-Beitrag auf der letzten Seite.

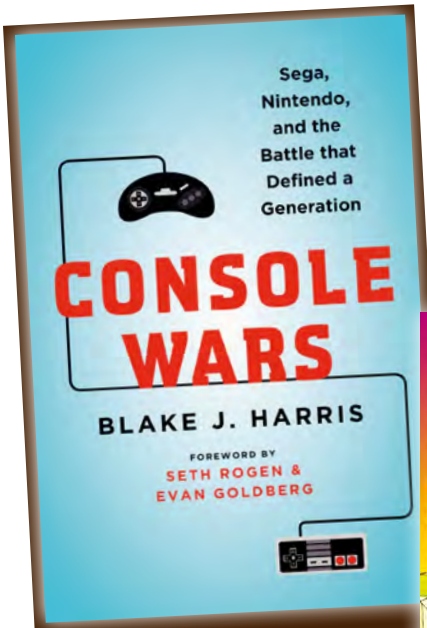
Ganz anders als der deutsche Spieleberater: Sowohl die Illustrationen als auch Inhalte sind bei den japanischen Ausgaben auf einem ganz anderen Niveau.

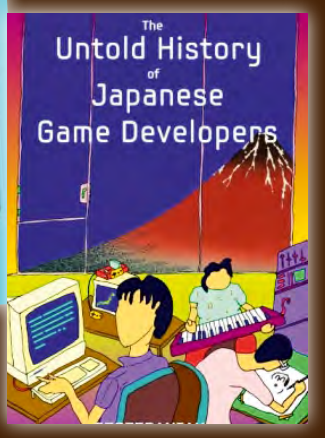
Wer heutige Magazine zum Vergleich nimmt, wird bei der Covergestaltung immer noch ähnliche Elemente finden.

Mit gut erhaltenen Ausgaben (je älter desto besser) könnt ihr auf Flohmärkten richtig viel Geld machen.

Würdet ihr vermuten, dass sich hinter diesem Cover das erste Magazin versteckt, welches sich mit Computerspielen auseinandergesetzt hat?

Der Videospielcrash vor über 30 Jahren machte auch vor Heften nicht Halt. Viele verschwanden leider schon nach kurzer Zeit wieder vom Markt.





Die Lektüre eines gut recherchierten Buches kann sich ebenfalls als ein schöner Trip in die Retro-Vergangenheit herausstellen.

Zeichnungen, viele wurden seitdem nie wieder verwendet, tragen enorm zum nostalgischen Feeling bei. Selbiges gilt ebenfalls für die umfangreichen Spieleberater, welche vor allem größeren Rollenspielen auf dem Super Nintendo beilagen. Hier gab es nicht nur detaillierte Levelkarten und Strategievorschläge, Komplettionisten schätzten zudem die Auflistung von Geheimräumen und sonstigen Secrets. Auf dem Schulhof gefragte Informationen, die heutzutage einfach auf Online nachgeschlagen werden können.

Eine neue Perspektive

Zur damaligen Zeit konnte noch kaum einer voraussehen, wie sich die Art der Betrachtungsweise zur damals gegenwärtigen Spielgrafik in den kommenden Jahren verändern sollte. Was beim Ersterscheinen lediglich gute Technik in der üblichen Pixeloptik war, sollte Jahrzehnte später zum Prestige-Objekt für Künstler und Herausgeber von Art Books avancieren. Das Feld zum Austoben ist hier, je nach Geschmack, sehr breit gefächert. Für die einen ist es schon der Augenblick, wenn Super Mario seinem ersten Gumba begegnet, andere wissen eher die surreale Optik eines *Space Invaders* zu schätzen. Infolge dessen bergen alte Magazine und Spieleberater in gewisser Hinsicht einen künstlerischen Aspekt in sich, der beim Erscheinen so nicht beabsichtigt war. Dabei seid ihr nicht einmal gezwungen, in die Jahre gekommene Hefte zu suchen. Viele Hersteller haben das Potenzial ihrer klassischen Serien schon lange erkannt und bringen selbstständig oder in Kooperation mit anderen Künstlern regelmäßig hochqualitative Art Books oder Kunstdrucke heraus. Eines davon möchten wir euch auf der nächsten Seite genauer vorstellen, weil es sowohl von der Produktionsqualität als auch von den Inhalten her zu überzeugen vermag.

Marco Cabibbo

Abgesehen von gut erhaltenen Special Editions auf der originalen Hardware-Plattform drückt nichts die Liebe zu einem Spiel mehr aus als ein richtig fett aufgemachter Bildband. Je älter das Spiel dabei ist, desto mehr Material kann pro Art Book auch angeboten werden. Eine Vorreiterrolle nimmt hier Capcom ein: Von *Street Fighter* bis *Mega Man* hat der Publisher vielen seiner klassischen Serien ein solches Buch gegönnt. Billig sind sie aber nicht.

In Japan ist der Printbereich immer noch stark. Hier die Erstausgabe der *Famitsu*.

PUSH START

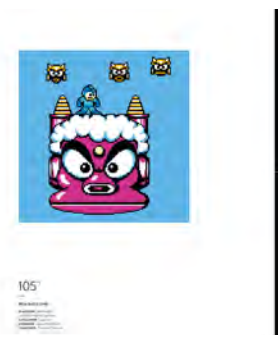
Unser Hobby von seinen schönsten Seiten: Eine gedruckte Liebeserklärung an Games für Kenner, Sammler und leidenschaftliche Spieler.

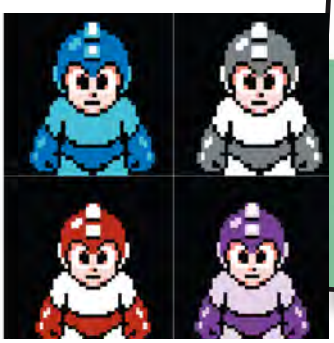
Edel Germany. So heißt der Verlag, dessen earBooks-Sparte für die Produktion von *Push Start* zuständig ist. Die Kollegen haben ihren Namen treffend gewählt: *Push Start* ist nicht viel weniger als eine 400 Seiten starke Liebeserklärung in Papierform, gerichtet an eines der schönsten Hobbys der Welt: Videospiele. Man muss diesen fantastischen Folianten gar nicht erst aufschlagen, um die Qualität des Inhalts zu erahnen; bereits der aufwendig geprägte Hardcover-Einband mit seinem perfekt passenden, stolz dreinguckenden Space Invader auf der Front sagt in Kombination mit dem „Ich such mir mal 'nen Tisch…"-Gewicht der Edel-Produktion alles über die Hochwertigkeit dieses großartigen Buchs aus! Euch erwarten hier keine Geschichten rund um Games, keine technischen Informationen zu Design und Programmierung, nicht einmal besonders viel Text – *Push Start* ist ein reinrassiges Artbook voller Impressionen aus über 60 Jahren Videospielkultur.

Print ist prima!

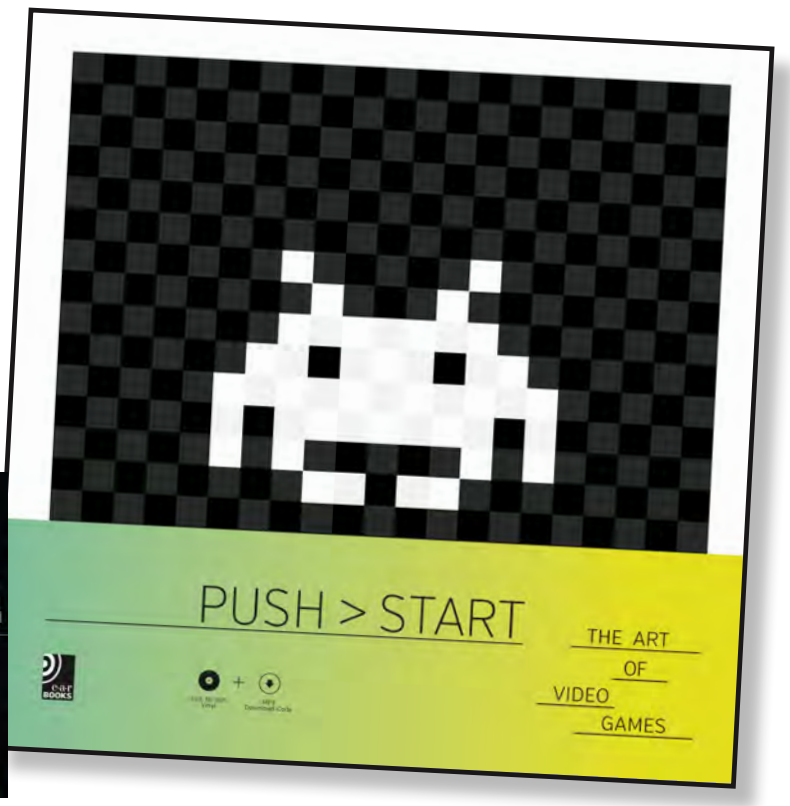
Von Pixel bis HD, von *Oxo* bis *Halo 5*, von 1952 bis 2015 – *Push Start* lädt euch ein auf eine der umfangreichsten optischen Rundreisen durch unser digitales Universum, die es jemals gab. Von kurzen und prägnanten Introseiten zu jeder Ära des Videospieldesigns abgesehen, überlässt das Luxusbuch seine Bühne ganz den Grafiken, Konzeptzeichnungen und Screenshots der letzten 60 Jahre. Und es scheut dabei keinerlei Kosten und Mühen: Blättert mal auf Seite 122 und streicht mit dem Finger über das herrlich dicke Papier. Danach unternehmt ihr dasselbe Daumenspiel auf Seite 123. Fühlt sich komplett anders an, was? Das liegt an der unterschiedlichen Beschichtung der einzelnen Seiten im Buch – und als Printredakteure können wir euch sagen: So etwas kostet in der Produktion richtig Asche! Da wundert es dann auch nicht, dass die beiliegende Schallplatte (!) voller exzellenter Retro-Gamingmusik nicht einfach nur ins Paket gepackt wird, sondern im Buch einen eigenen Einschuber spendiert bekommt.

Benjamin Kegel



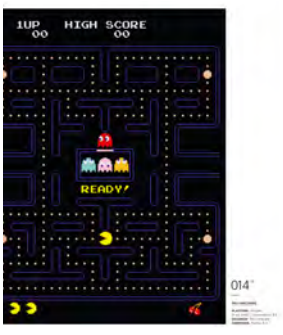


Zwar haben einige der Impressionen mit leichten Bildfragmenten zu kämpfen – aber wen stört's bei dermaßen gutem und reichhaltigen Inhalt?!



Man traut sich kaum, das Buch aufzuschlagen – so herrlich hochwertigen Inhalt verspricht der geprägte Hardcover-Einband. Die 50 Euro sind super investiert!

Keinen Plattenspieler zu Hause? Macht nix! Ein MP3-Downloadcode gehört mit zum Paket. Geboten werden etwa *Castlevania*, *Mega Man* und Guile's Thema!



Die Pixel-Ära dürfte das beste Kapitel des Buchs sein. In das hochqualitative Luxus-Papier könnte man sich als Print-Wertschätzer regelrecht reinlegen!

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

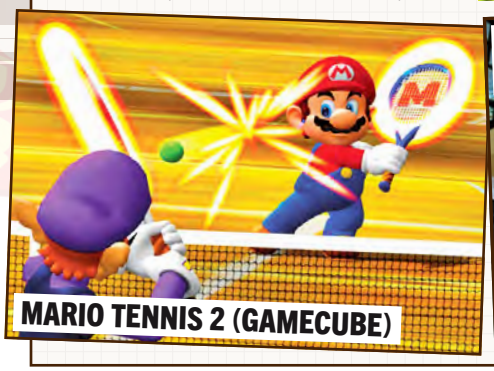
Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 11/1999

In vorangegangenen Ausgaben wurde die Pokémon Zone offiziell als neue Rubrik eingeführt, in der N-ZONE 11/1999 stellten sich *Pokémon Rote Edition* und *Pokémon Blaue Edition* dem (klitzekleinen) Test: Satte 91 Prozent gab es für die Kult-Rollenspiele. Aber auch abseits der Taschenmonster fanden sich Test-Highlights in Hülle und Fülle: *Jet Force Gemini* von Rareware überzeugte mit 87 Prozent, *Rayman 2: The Great Escape* bekam sagenhafte 94 Prozent, *Rainbow Six* erhielt mit 85 Prozent ebenfalls den heiß begehrten Hitstempel, *Turok: Legenden des verlorenen Landes* schrammte mit 89 Prozent nur haarscharf an der magischen 90er-Marke vorbei, *NBA Jam 2000* erlangte 88 Prozent, *Mario Golf* konnte stolze 91 Prozent einheimsen, *Winback* 85 Prozent, für *Madden NFL 2000* gab es eine runde 90 und *Magical Tetris Challenge* konnte 85 Prozent verbuchen. Beeindruckend: Keines der weiteren getesteten Spiele erhielt weniger als mindestens 71 Prozent. Bei so vielen Highlights verzeiht man es gerne, dass im Vorschau-Bereich primär Sportspiele und zu Recht in Vergessenheit geratene Namen zu finden waren. Oder erinnert ihr euch etwa noch an *Xena: Talisman of Fate* oder *Rocket Robots on Wheels*? Die größten Titel waren hier *Donkey Kong 64* und der spaßige Rennaction-Titel *Vigilante 8: Die 2. Herausforderung*.

AUSGABE 11/2004

Weil Videospieler dauerneugierige Geschöpfe sind, spekulierte die Redaktion schon Ende 2004 und damit lange vor dem Wii-Release über den Gamecube-Nachfolger. Auf vier Seiten klärte man über alle bestätigten Fakten und interessanten Gerüchte zum damals noch unter dem Namen Nintendo Revolution bekannten Gerät auf. Mit ein Grund war wohl, dass man durch diese Reportage ein wenig Platz schinden wollte – mit gerade mal zwei Titeln – *FIFA Football 2005* und *Mario Tennis 2* (erschienen unter dem Titel *Mario Power Tennis*) – fiel der Vorschau-Bereich nämlich ziemlich mager aus. Besser gefüllt präsentierte sich der Testteil: Das größte Highlight stellte *Pikmin 2* dar, welches mit 90 Prozent voll überzeugte. Fast genauso gut schnitt mit 89 Prozent die Gamecube-Version des ersten Teils der *Animal Crossing*-Reihe ab. *Second Sight* erhielt zwar „nur" 80 Prozent, hat sich im Laufe der Jahre aber den Ruf als ein atmosphärischer Geheimtipp erarbeitet. Das Lizenzspiel *Terminator 3: The Redemption* erwies sich mit 81 Prozent derweil als wesentlich hochwertiger als erwartet. *Donkey Konga* wurde mit zwei Plastik-Bongos ausgeliefert und schnitt mit 89 Prozent ebenfalls richtig gut ab. Auch ansonsten hagelte es Hitstempel – allerdings handelte es sich bei den weiteren getesteten Spielen primär um die jährlichen Updates von *Tiger Woods PGA Tour*, *NHL*, *Madden NFL* und Co. Am Game Boy erlangten *Pokémon Feuerrot & Blattgrün* 83 Prozent, *Mario Golf: Advance Tour* ergatterte sogar 87 Prozent. *Mega Man Battle Network 4: Blue Moon & Red Sun* und das Spiel zum *Catwoman*-Film erwiesen sich hingegen als Durchschnittsware.



AUSGABE 11/2009

Horror-Fans trauern aktuell ob der fehlenden Wii-U-Version von *Resident Evil: Revelations 2*. 2009 hingegen war die Grusel-Serie auf Nintendo-Konsolen noch gut vertreten, wie die Vorschau zum (damals) Wii-exklusiven *Resident Evil: The Darkside Chronicles* bewies. Auch sonst fanden sich Previews zu vielen interessanten kommenden Titeln wie zum Beispiel *Rabbids Go Home*, *Pokémon Heartgold & Soulsilver*, dem putzigen *Okami*-Nachfolger *Okamiden* für den Nintendo DS und dem *Phoenix Wright*-Spin-off *Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth*. Fast aus den Nähten platzte der Testteil – und das, obwohl zahlreiche der Spiele bereits in den Kids&Casual-Bereich ausgelagert wurden: Zu den wichtigsten und am besten bewerteten Spielen zählten unter anderem *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen* für Wii und DS, der *Resident Evil*-Konkurrent *Dead Space: Extraction*, *Wii Fit Plus*, *Muramasa: The Demon Blade*, *Guitar Hero 5*, *The Beatles :Rockband*, *Mario & Luigi: Abenteuer Bowser*, *Scribblenauts*, *Kingdom Hearts: 358/2 Days* und *Space Invaders Extreme*. Die Menge an Hits (und eine ebenso große Menge an Ramschware) war so groß, dass wir an dieser Stelle aus Platzgründen ausnahmsweise auf die Nennung der Wertungen verzichten. Auf jeden Fall ein ziemlich spielintensiver Monat für die damaligen Mitglieder der N-ZONE-Redaktion!

NINTENDO WIRD 125

EINE ERFOLGS-GESCHICHTE

TEIL 1: VON DEN HANAFUDA-ANFÄNGEN BIS ZUM START DES ARCADE-ZEITALTERS

Zwischen den Anfängen mit Hanafuda-Karten und aktuell der Wii U und dem 3DS liegen stolze 125 Jahre Nintendo-Firmengeschichte – Grund genug, um einen Blick auf den Werdegang der Firma zu werfen. Im ersten Teil unserer Reihe beschäftigen wir uns mit der Zeit vor den Videospielen.

Nintendo geht's wirtschaftlich aktuell nicht allzu gut. Liest man Berichte zu den schwächelnden Verkaufszahlen der Wii U und dem drohenden Ende der klassischen Handheld-Systeme, sind stets diejenigen nicht weit, die sofort den Untergang des Mario-Konzerns heraufbeschwören. Eigentlich könnte man bei der Hauptzentrale im japanischen Kyoto angesichts solcher Unheil-Schreier nur müde lächeln, denn Nintendo hatte im Laufe seiner Firmengeschichte schon zahlreiche finanziell schwierige Situationen zu bestehen und ging stets stärker als zuvor daraus hervor. Welches andere Unternehmen kann schon von sich behaupten, auf stolze 125 Jahre seit der Gründung zurückzublicken? 125 Jahre – da muss sich sogar die traditionsreiche N-ZONE mit gerade einmal etwas mehr als 17 Jahren verstecken. Kaum zu glauben, was Nintendo für Geschäftsfelder abdeckte, bevor man mithilfe eines gewissen Klempners die Videospielwelt für sich entdeckte und revolutionierte. Im ersten Teil unserer großen Reportage-Reihe anlässlich des 125-jährigen Jubiläums zeichnen wir die Gründung des Konzerns, die schwierige Situation Mitte des letzten Jahrhunderts und die ersten Schritte in Richtung Unterhaltungselektronik nach.

Mit der Produktion von Hanafuda-Spielkarten startete Nintendo in seine 125-jährige Geschichte. Später wurden in Kooperation mit amerikanischen Animationsfirmen spezielle Editionen mit Lizenz-Motiven angefertigt.

Fröhlich grinsende japanische Kinder auf der Verpackung – das gibt es nicht erst seit der Wii-Ära. 1965 veröffentlichte Nintendo dieses Funksprechgerät namens Nintendo Companion im zeitlosen Ziegelstein-Design.

Nintendo versuchte sich schon an vielen Geschäftsmodellen. Generell zeichnet sich aber ein Trend zur Produktion von Unterhaltungsprodukten ab. Die Rabbit Coaster-Murmelbahn ist eines der frühesten Nintendo-Spielzeuge.

Die frühen Jahre

Während das Japan von heute eine parlamentarische Demokratie ähnlich den westlichen Staaten aufweist, sah die Sache 1889 noch anders aus. Die Meiji-Ära, welche das jahrhundertelange Regime der Tokugawa-Familie und damit die Edo-Ära beendete, war noch jung und die Bürger litten trotz der neu eingeführten Verfassung und des Parlaments unter zahlreichen Restriktionen der zu Ende gegangenen Epoche. Eine davon: Glücksspiel war verboten. Eine der wenigen Ausnahmen stellte das Kartenspiel Hanafuda dar, welches infolgedessen große Beliebtheit erlangte. Diese Tatsache machte sich ein findiger Geschäftsmann namens Fusajiro Yamauchi zunutze. Sein Erfolgskonzept war, dass sich die von seinem kleinen Unternehmen produzierten Karten stark durch handgearbeitete Illustrationen von den Modellen anderer Hersteller abgrenzten und schnell zum Verkaufsschlager wurden. Der Name des Unternehmens: Nintendo, was offiziell mit „Lege das Glück in die Hände des Himmels" übersetzt wird. Was folgte, waren lange Jahre des Erfolgs. Der ursprüngliche Laden in Kyoto mit dem Namen „Nintendo Koppai" wurde der riesigen Nachfrage schon bald nicht mehr gerecht; über ganz Japan verteilte Zweigstellen waren die Folge. Mit der in den kommenden Jahren stattfindenden Lockerung des Glücksspiel-

verbots konnte das Unternehmen das Angebot zudem erweitern und stellte fortan verschiedene Kartenspiele her. An die Produktion anderer Produkte wagte man sich hingegen vorerst noch nicht. Das blieb auch 1929 noch so, als Fusajiro Yamauchi seinen Posten an seinen Nachfolger Sekiryo Kaneda abtrat, der das Unternehmen erfolgreich durch die Wirren des Zweiten Weltkriegs führte. Nur kurze Zeit, bevor Kaneda 1949 starb, gab er die Leitung der Firma an seinen Enkelsohn Hiroshi Yamauchi weiter.

Nicht nur die Amerikaner haben etwas für Baseball übrig, auch in Japan ist die strategische Sportart sehr beliebt. Nintendo würdigte diesen Umstand nicht nur mit dem Gamecube-Spiel *Mario Super Sluggers*, sondern auch mit diversen Baseball-Spielzeugen.

It only does everything

Was folgte, war eine Art Identitätskrise in der Geschichte Nintendos. Nach jahrzehntelangen Erfolgen stagnierte der Spielkartenverkauf. Lizenzübereinkommen mit Disney und anderen amerikanischen Animationsstudios, um die bekannten Figuren auf den Karten abdrucken zu können, brachten auch nicht den erhofften Umschwung – neue Geschäftsfelder mussten erschlossen werden. Der Firmenname wurde von Nintendo Playing Card Company in das weniger restriktive und bis heute gültige Nintendo Co. geändert und eine wahre Armada an neuen Betätigungsfeldern und Produkten fand unter der neuen Bezeichnung ihr Zuhause. Wir liefern (ohne Anspruch auf Vollständigkeit) eine kleine Zusammenfassung: Mamaberika, ein Kinderwagen-Modell; eine Zuckerwatte-Maschine für den Gebrauch zu Hause; Instant-Reis und andere Fertigprodukte, manche mit Disney-Motiven auf der Verpackung – das Lizenzübereinkommen machte sich also doch noch bezahlt; Copilas, ein Billig-Kopierer, der sich ob der schlechten Druckqualität zum Flop entwickelte; Staubsauger; ein Taxiunternehmen; sogenannte „Love Hotels“, bei denen es sich im Grunde um etwas weniger anrüchige Stundenhotels handelte; auf den japanischen Markt ausgerichtete Fernsehkanäle. Es schien, als gebe es kaum ein Feld, in das Nintendo unter Yamauchi nicht zu investieren bereit gewesen wäre. Das Problem war bloß, dass keine der Geschäftsideen auch nur im Ansatz so zündete wie zu Beginn der Firmengeschichte der Verkauf der handbemalten Hanafuda-Karten und Nintendo kurz vor dem Ruin stand – zumindest bis zu dem Tag, als Gunpei Yokoi auf den Plan trat. Der bei Nintendo angestellte Firmeningenieur hatte auf eigene Faust ein Greif-Spielzeug namens Ultra Hand hergestellt. Yamauchi erkannte das Potenzial der Idee und entschloss sich 1965, das Spielzeug in Massenproduktion anzufertigen.

Ultra Hand, Ultra-Erfolg

Der Erfolg war gewaltig und das drohende Firmen-aus somit abgewendet. Das Wichtigste war aber, dass Nintendo nun wieder zu den Wurzeln zurückgefunden hatte, die das Unternehmen einst groß gemacht hatten: Nintendo war und ist dazu da, um den Leuten Spaß zu bereiten! Fortan konzentrierte man sich folgerichtig auf die Produktion von Spielzeug und Gunpei Yokoi wurde dank seiner genialen Erfindung einer der wichtigsten kreativen Köpfe in der Firma. Die Ultra Hand war nur der erste Streich in einer langen Liste von Spielzeugen der schon bald als Ultra-Reihe bekannten Unterhaltungsgegenstände. Die Ultra Machine, eine Art Ballwurf-Apparat, erschien 1967 und brachte den Baseball-begeisterten Japanern das Spiel nach Hause ins Wohnzimmer. Wie schon die Ultra Hand erwies sich die Idee

Niemand anderes als der spätere Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi steckt hinter der Ultra Hand. Das Kult-Spielzeug hatte sogar Auftritte in Spielen wie *WarioWare*.

1969 trat Nintendo durch diese N&B-Blocks in direkte Konkurrenz zu den Lego-Bauklötzen. An den Erfolg des dänischen Spielzeugs kam man aber nicht heran.

NINTENDOS VÄTER DES ERFOLGS

In 125 Jahren Firmengeschichte hat Nintendo natürlich zahlreiche große Persönlichkeiten hervorgebracht. Einigen von ihnen ist es allerdings gelungen, durch visionäre Entscheidungen oder das kreative Schaffen besonders stark im Gedächtnis der Spieler hängen zu bleiben. Wir stellen euch die Männer vor, die Nintendo zu dem machten, was es heute ist.

Fusajiro Yamauchi (r.) und Sekiryo Kaneda (l.)

Fusajiro Yamauchi & Sekiryo Kaneda
1859-1940 & 1883-1949

Der Gründer von Nintendo, der das Unternehmen bis 1929 führte und die Leitung anschließend an seinen Schwiegersohn Sekiryo Kaneda übergab. Unter Yamauchi und seinem Nachfolger produzierte Nintendo ausschließlich Hanafuda-Spielkarten.

Shigeru Miyamoto
Geboren: 1952

Wer auch sonst nichts mit Nintendo am Hut hat, hat zumindest diesen Namen schon einmal gehört. Miyamoto gilt nicht nur als der geistige Vater von *Super Mario* und *Donkey Kong*, sondern auch von *The Legend of Zelda* und vielen anderen Nintendo-Serien.

Hiroshi Yamauchi
1927-2013

Mit finanziellen Problemen konfrontiert, betrat Nintendo unter Leitung von Kanedas Enkelsohn Hiroshi Yamauchi ab 1949 geschäftliches Neuland. Bis 2002 segelte der Mario-Konzern unter der Flagge des erst im letzten Jahr verstorbenen Geschäftsmannes.

Satoru Iwata
Geboren: 1959

Seit Hiroshi Yamauchis Rücktritt 2002 lenkt Satoru Iwata die Geschicke Nintendos. Unter ihm erlebte die Firma dank der Wii ihren Höheflug. Aktuell sieht er sich aufgrund der schlechten Wii-U-Verkäufe jedoch regelmäßig mit der Kritik von Aktionären konfrontiert.

Gunpei Yokoi
1941-1997

Der Mann, der den Game Boy erfand und den Erfolg Nintendos damit entscheidend mitprägte. Tatsächlich war er aber schon wesentlich früher Teil der Firma und kreierte die erfolgreiche Ultra-Spielzeugserie. 1997 starb er bei einem tragischen Autounfall.

Koji Kondo
Geboren: 1961

Das beste Spiel wäre nichts ohne eine gelungene musikalische Untermalung, und Koji Kondo ist der Meister der Nintendo-Klänge. Er steckt hinter ikonischen Soundtracks wie jenen von *Super Mario Bros.* und der *The Legend of Zelda*-Reihe.

als Kassenschlager und spülte weitere Millionen auf Nintendos Firmenkonto. Auch, wenn ihr das Spielzeug selbst heutzutage wohl eher nicht mehr so leicht in die Hände bekommen werdet – Sammler zahlen Unsummen für gut erhaltene Exemplare – dürften die meisten Spieler schon einmal Bekanntschaft mit dem lustigen Gerät gemacht haben: Getreu Nintendos nostalgischer Natur hatte die Ultra Machine schon in mehreren Videospielen des Konzerns Auftritte, so etwa in einigen Teilen der *WarioWare*-Reihe. Auch mit der Ultra Hand dürft ihr in der Minispiel-Sammlung einige Aufgaben absolvieren! Es folgten zahlreiche weitere Spielzeuge aus dem Hause Nintendo. Die sogenannten N&B-Blocks entstanden ebenfalls unter der Aufsicht von Gunpei Yokoi und erwiesen sich als recht dreiste Kopie der Lego-Bauklötze, sie fanden aber viele Fans und konnten sich zumindest innerhalb Japans einige Jahre auf dem Markt halten. Aus dem unvermeidlichen Rechtsstreit mit dem dänischen Baustein-Produzenten ging Nintendo übrigens siegreich hervor und produzierte zahlreiche verschiedene Bau-Sets. Auch bei den N&B-Blocks ließ es sich das Unternehmen dann nicht nehmen, in einem ihrer Spiele eine kleine Reminiszenz einzubauen: Erinnert ihr euch noch an das aus Bauklötzen bestehende Level in *Super Mario Land 2: 6 Golden Coins*? Richtig, dabei handelt es sich um N&B-Blocks! Ab sofort werdet ihr den Titel niemals wieder spielen können, ohne an dieses interessante kleine Detail denken zu müssen. Gern geschehen!

Nein, hierbei handelt es sich nicht um ein obskures Tisch-Karussel, sondern um eine Do-It-Yourself-Zuckerwatte-Maschine samt dazugehörigem Rohmaterial für die Süßigkeit. Jetzt wissen wir, woher Mario seine Wampe hat.

Love (Tester) is all you need

1969, und damit im selben Jahr wie die N&B-Blocks, gelangte ein weiteres Nintendo-Produkt auf den Markt, das aufgrund seiner Absurdität wohl besser in Nintendos Selbstfindungsphase aufgehoben gewesen wäre: Der sogenannte Love Tester machte seinem Namen alle Ehre und diente dazu, die Affinität zwischen zwei Personen zu testen. Hierzu mussten die so geprüften Händchen halten und jeweils eine Elektrode des Geräts berühren, woraufhin der Tester anhand einer Hundert-Punkte-Skala angab, wie gut die beiden Personen füreinander geeignet waren. Diese Jamba-Sparabo-würdige Idee stammte ebenfalls von Gunpei Yokoi – nicht unbedingt seine größte Glanzleistung. Und wie die Ultra-Spielzeuge hat der Love Tester Auftritte

Leider konnten wir kein Bild der berühmt-berüchtigten Nintendo-Love-Hotels auftreiben. Nicht ganz so anrüchig, aber mit dem Firmenimage von heute trotzdem kaum zu vereinbaren ist der Love Tester.

in Nintendo-Videospielen: In *Pikmin 2* etwa könnt ihr einen Schatz namens Prototype Detector finden, der verblüffende Ähnlichkeit mit dem durchgeknallten Gerät hat. Bei allem Irrsinn kommt dem Love Tester aber dennoch eine nicht zu unterschätzende Rolle zu: Waren die bisherigen Nintendo-Spielzeuge meist maschinell aufgebaut oder erhielten nur kleine elektronische Komponenten, bedeutete der Liebestester den Einstieg Nintendos in das Geschäft mit Unterhaltungselektronik.

Flaschensammeln ohne Pfand

Heute großteils in Vergessenheit geraten, hüpfte Nintendos erster großer Erfolg mit elektronischer Software nicht über Fässer und rettete Prinzessinnen vor Riesenaffen, sondern war von etwas brachialerer Natur: In den 1970er-Jahren stieg Nintendo in das – zumindest in Japan – ungemein erfolgreiche Geschäft mit Lightgun-Shootern ein. Dank der Lichtknarren-Spiele und anderer Pioniere wie *Pong* und *Space Invaders* eroberten erstmals simple Videospiele die Arcadehallen und traten in Konkurrenz mit Flippertischen, Billard und Co. Das Problem: DIe Zielgruppe war durch den Fokus auf die Spielhallen natürlich stark beschränkt, erste Lightgun-Varianten für zu Hause existierten zwar bereits, waren aber de facto für den Normalverbraucher unerschwinglich. Erneut sollte es Gunpei Yokoi sein, der für Nintendo eine Möglichkeit ersann, aus diesem Umstand zu profitieren. Er entwickelte ein System, welches das Spielprinzip der Licht-Schießereien unabhängig von Bildschirmen funktionsfähig machte, das vergleichsweise billig zu produzieren war und somit problemlos den Weg in die japanischen Wohnzimmer finden konnte: Die Kousenjuu-SP-Serie war geboren! Hier ballerte man nicht auf Bildschirmziele. Stattdessen wurden die Plastik-Schießprügel mit physischen Zielen wie speziellen Flaschen ausgeliefert, die über einen Lichtsensor auf der Vorderseite verfügten. „Traf" man diesen mit einem Schuss aus der Pistole, löste sich ein elektrischer Magnet im Inneren des Ziels und ließ es in zwei Teile zerbrechen. Zu dieser Zeit war es fast so, als würde alles, was Gunpei Yokoi anfasste, zu Gold, und auch sein neuester Geniestreich ließ bei Nintendo wieder einmal die Kassen klingeln. Es folgten viele verschiedene Varianten des Schießspiels, darunter auch spezielle Versionen wie eine Poker-Maschine, mit der man simple Minispiele absolvieren konnte. Schon damals zeichnete sich also Nintendos Kreativität beim Ersinnen von neuartigen Spielprinzipien ab; ein Talent, das dem Unternehmen bis zum heutigen Tage zugutekommt. Für „richtige" Videospiele war die Zeit aber dennoch noch nicht reif.

Das Periskop namens Ultra Scope war eines der letzten Teile von Gunpei Yokois Ultra-Spielzeug-Serie.

Wie auch die Ultra Hand kam die Ballwurf-Maschine Ultra Machine in Videospielen wie *WarioWare* zu Ehren.

Dieses lustige Ding ist keine Kamera, sondern ein Lichttelefon, das Licht in Töne umwandeln kann.

Was aussieht wie ein seltsames Trinkspiel, war Nintendos erster Schritt in die Lightgun-Welt. Mit den Plastikknarren feuerte man auf Ziele wie Flaschen und absolvierte Poker-Minispiele.

Bis zum NES war's vom 1977 erschienenen Color TV Game 6 noch ein Stück hin. Trotzdem kommt dem unförmigen gelben Teil die Ehre zu, als Nintendos erste offizielle Wohnzimmer-Spielkonsole zu gelten.

Fremdsprachenkenntnisse: Licht

Was auf das Kousenjuu SP folgte, war stattdessen eine ganze Reihe von elektronischen Spielereien aus Gunpei Yokois Händen, einereits aus der Ultra-Reihe, andererseits vollständig unabhängige Entwicklungen. Aufgrund seiner unzähligen Erfolge hatte der gute Mann bei der Gestaltung neuer Produkte praktisch Narrenfreiheit, was zu abgefahrenen Konstruktionen wie dem Nintendo Light Telephone aus dem Jahre 1971 führte. Die futuristische Idee geht auf ein Konzept des Erfinders des Telefons, Alexander Graham Bell, zurück und wurde mit zwei Einheiten ausgeliefert. Sprach man in das Mikrofon eines der Geräte, wurden die Laute in Licht umgewandelt und durch eine Lampe an der Vorderseite in kurzen Abständen ausgegeben. Die zweite Einheit in den Händen einer weiteren Person fing diese Lichtsignale auf und wandelte sie erneut in Töne um, die anschließend mittels Kopfhörern ausgegeben wurden. Unglaublich, aber wahr: Das System funktionierte. Der für damalige Verhältnisse stolze Preis von umgerechnet über 70 Euro, das hohe Gewicht und die generell eher bizarre Natur des Geräts verhinderten zwar einen großen Verkaufserfolg. Das konnte das Unternehmen aufgrund gewaltiger finanzieller Ressourcen aber mühelos verschmerzen – und der Wille zu technischen Innovationen war es schließlich, der Nintendo in den nächsten Jahrzehnten auszeichnen sollte.

Mr. Miyamoto has entered the Building

1977 schließlich veröffentlichte Nintendo mit dem Color TV Game 6 seine erste richtige Heimkonsole, heuerte einen gewissen Shigeru Miyamoto für das Unternehmen an und startete nur wenig später endgültig in den Arcade-Hallen durch. Dieser Phase werden wir uns aber erst im zweiten Teil unserer großen Reportage zum 125. Geburtstag des Mario-Konzerns widmen. Noch ein Hinweis in eigener Sache: Wir bedanken uns herzlich bei Erik V. von *www.beforemario.com*, ohne dessen umfangreiches Bildmaterial dieser Artikel nicht möglich gewesen wäre.

Lukas Schmid

NINTENDO WORLD

DAS ELDORADO FÜR NINTENDO-FANS

Big N im Big Apple: Mitten in New York betreibt Nintendo einen weltweit einzigartigen Laden – und wir haben ihn für euch besucht.

Schon jetzt im Oktober dürfen die New Yorker wieder ihre Schlittschuhe schnüren, denn dann öffnet die berühmte Eislaufbahn am Rockefeller Center, mitten in Manhattan. Satte 30 Dollar, also gut 25 Euro, kostet eine Runde auf Kufen über die spiegelglatte Eisfläche. Anfang Dezember erleuchtet an gleicher Adresse wieder der traditionell größte Weihnachtsbaum der USA, auch das eine lieb gewonnene Tradition. Nur wenige Schritte davon entfernt, in bester (= teuerster) Lage von Manhattan, befindet sich Nintendo World – ein sogenannter Flagship Store, der einzige seiner Art, und das weltweit. Das Nintendo-Kaufhaus gibt es seit fast zehn Jahren, an sieben Tagen in der Woche ist es geöffnet. Knapp 1.000 Quadratmeter Verkaufsfläche verteilen sich auf zwei Etagen. Wer will, kann dort das komplette Sortiment an aktuellen Nintendo-Konsolen und -Spielen ausprobieren und natürlich auch kaufen: Im Erdgeschoss laden gemütliche Sitzecken zum *Tomodachi Life*-Zocken ein, im Obergeschoss reihen sich ein Dutzend Wii-U-Stationen aneinander – *Mario Kart 8*, *Tropical Freeze* und *Wind Waker HD* laufen in der Dauerschleife. Ganz in Weiß gekleidete Berater begrüßen jeden Besucher mit einem freundlichen „How are you today?“ und stehen mit Rat, Tat und Controller zur Seite.

Das gibt's nur hier

Abgesehen von Spielen und Konsolen hält der Laden ein riesiges Angebot an Fanartikeln bereit. T-Shirts, Bücher, Tassen, Kissen, Mützen, Bademäntel, Zahnbürsten, Figuren, Rucksäcke, Geldbörsen, Schlüsselanhänger, Süßigkeiten, Brettspiele, Strümpfe – es gibt nichts, was es nicht

gibt. Allein die Auswahl an Plüschfiguren ist gigantisch: In langen Regalreihen stapeln sich flauschige Varianten von Mario, Luigi, Bowser, Toad, Kirby, Peach, Yoshi, Pikachu und vielen weiteren Lieblingen in allen denkbaren Ausführungen und Größen. Wer ein ausgefallenes Souvenir sucht, wird garantiert fündig, denn hier gibt es Sammlerstücke und Klamotten, die man nirgends sonst kaufen oder bestellen kann. Dazu gehören beispielsweise T-Shirts, die einen Tauben fütternden Link im Central Park oder die Pikmin beim Überqueren eines New Yorker Zebrastreifens zeigen.

Einen Game Boy wirft nix um

So weit, so gewöhnlich. Doch Nintendo World ist mehr als ein Geschäft, es ist darüber hinaus ein Nintendo-Museum und eine Pilgerstätte für echte Fans. Schon im Eingangsbereich erwartet euch ein Mario-Kart in „Originalgröße“ für Erinnerungsfotos; darüber hinaus grüßen Pikachu, Donkey Kong und die Pikmins im XXL-Format. Wer die Treppe ins Obergeschoss nimmt, betritt die Schatzkammer der Nintendo World. Denn im 1. Stock sind einzigartige Unikate aus der 125-jährigen Geschichte des japanischen Spieleherstellers versammelt. An den ausgestellten Exponaten in meterlangen Vitrinen können sich Nintendo-Fans kaum sattsehen: Original Spielkarten aus den Nintendo-Gründerjahren sind hier genauso zu besichtigen wie eine lückenlose Kollektion sämtlicher Nintendo-Handhelds. Ein besonderes „Schmuckstück“ ist ein übel zugerichteter Game Boy, der eine Bombenexplosion in einer Kaserne während des Golfkriegs Anfang der 90er-Jahre überstanden hat. Das Monochrom-Display mitsamt munter herunterplumpsenden *Tetris*-Balken beweist: Das Gerät funktioniert noch tadellos – einen Game Boy

wirft eben so schnell nichts um. Doch das ausgestellte Sortiment an elektronischen Spielzeugen reicht noch deutlich länger zurück: Unter anderem dürft ihr einen Blick auf die Game-Boy-Vorläufer Game & Watch werfen. Die Handhelds beherrschten jeweils nur ein einziges Spiel und waren in verschiedenen Kategorien (Silber, Gold usw.) und Bildschirmgrößen erhältlich. In den Geschicklichkeitsspielen traten Eigenkreationen wie Donkey Kong, Zelda und Mario auf, aber auch Lizenzfiguren von Mickey Mouse über Popeye oder Snoopy. In einer solchen Ausstellung dürfen natürlich auch die Nintendo-Klassiker wie das Super NES oder der Nintendo 64 nicht fehlen. Sehenswert ist beispielsweise der gnadenlos gefloppte Virtual Boy von 1995, eine irre Konstruktion, die wie eine Taucherbrille auf Stelzen aussieht.

Let's get the party started

Wann immer es etwas zu feiern gibt, stattet die Nintendo-Prominenz dem Laden einen Besuch ab: So gastierte hier Shigeru Miyamoto im Jahr 2005 zum Verkaufsstart von *Nintendogs*. Zuletzt feierte er vor vier Jahren mit seinen Fans den 25. Geburtstag von *Super Mario Bros.* und durfte dabei standesgemäß auch eine riesige Torte anschneiden. Zur Party erschienen Tausende treuer Fans, die geduldig in langen Schlangen warteten, um dem Mario- und Zelda-Erfinder einmal die Hand zu schütteln oder sich von ihm ein Autogramm auf mitgebrachte Nintendo-DS-Handhelds geben zu lassen. Und das konnte dauern, denn bekanntlich nimmt sich Miyamoto für jede einzelne seiner begehrten und

berühmten Unterschriften immer besonders viel Zeit – schließlich verwandelt er die beiden „o“ in seinem Nachnamen in stilisierte Glubschaugen. Augenzeugen berichten, dass es durchaus mal eine halbe Minute dauern kann, bis dieses Kunstwerk auf einem T-Shirt vollendet ist. Auch der offizielle US-Start der Wii U im November 2012 wurde in der Nintendo World begangen: Nintendo-Amerika-Chef Reggie Fils-Aimé ließ es sich nicht nehmen, die jüngste Nintendo-Konsole in New York vorzustellen. Für Nintendo hat New York übrigens eine ganz besondere Bedeutung, schließlich treiben sich Mario und Luigi im ursprünglichen *Mario Bros.*-Spiel aus dem Jahr 1983 in den Kanälen der Stadt herum – und auch bei vielen späteren Nintendo-Spielen finden sich immer wieder Anspielungen auf den Big Apple: So gibt es beispielsweise im Game-Boy-Jump&Run *Donkey Kong Land* einen Level namens „Big Ape City“.

Klein, aber fein

Eins ist auf jeden Fall klar: Im Vergleich zu Macy's (dem größten Kaufhaus der Welt) und den vielen anderen Shopping-Superlativen entlang der Fifth Avenue ist die Nintendo World eher ein kleiner, feiner Geheimtipp, ebenso wie der Lego Store schräg gegenüber. Wessen Herz für Nintendo höherschlägt und wen es ohnehin nach New York verschlägt, sollte sich den Laden auf keinen Fall entgehen lassen – zumal sich ein Abstecher gerade in der anstehenden Vorweihnachtszeit prima mit den anderen Attraktionen rund ums Rockefeller Center verknüpfen lässt.

Petra Fröhlich

SUPER SMASH BROS.

Ihr seid verzweifelt auf der Suche nach Mr. Game & Watch? Ihr wollt endlich auf der Mute City-Stage in den Kampf ziehen? Wir verraten euch, wie ihr die versteckten Helden und Kampfplätze in *Super Smash Bros.* für Nintendo 3DS am schnellsten erhaltet! Von Dominik Wulf & Lukas Schmid

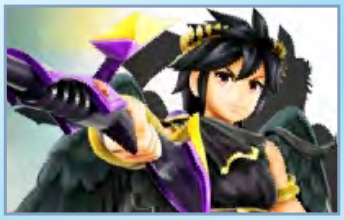
DIE GEHEIMEN KÄMPFER

Ab jetzt dabei:

LUCINA (FIRE EMBLEM) Lucina gibt es für euch, sobald ihr in 40 Smash-Schlachten angetreten seid oder ihr den klassischen Modus mit Marth einmal durchgespielt habt. Apropos Marth: Lucina ähnelt ihrem Spielreihen-Genossen in vielerlei Hinsicht, sie ist ebenfalls eine flinke Kämpferin und kann sich mit einem Schwerthieb nach oben vor einem eventuellen Absturz retten. Solltet ihr es mit trägen Gegnern zu tun bekommen, ist diese Kämpferin dank ihres agilen Spielstils sehr zu empfehlen.

FALCO (STAR FOX) Der Flattermann schließt sich euch an, sobald ihr es geschafft habt, das allererste Mal den klassischen Modus zu meistern. Natürlich ist auch Falco alternativ durch eine bestimmte Anzahl an gespielten Kämpfen freischaltbar – in diesem Fall sind es gerade einmal 20. Vom Verhalten her ähnelt Falco seinem Kollegen Fox ziemlich stark. Auch er kann sich mit dem bekannten Feuerstoß durch die Luft katapultieren und blitzschnell durch die Gegner brausen.

WARIO (WARIOWARE) Den Widersacher Marios könnt ihr euer Eigen nennen, sobald ihr insgesamt 30 Matches hinter euch oder den 100-Mann-Smash erfolgreich absolviert habt. Nicht nur in Sachen Figurendesign ist Wario mehr als abgefahren: Mit ihm seid ihr in der Lage, eure Gegner zu beißen oder sie sogar mit seinem heißen Motorrad über den Haufen zu fahren.

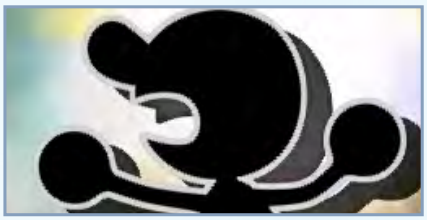


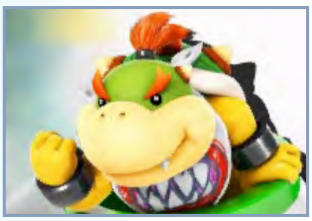
FINSTERER PIT (KID ICARUS) Auch die dunkle Seite von Pit könnt ihr eurem Kämpfer-Repertoire hinzufügen. Dies gelingt euch, sobald ihr 50 Smash-Kämpfe absolviert oder den klassichen Modus als Palutena gemeistert habt. Ähnlich wie sie benutzt auch der Finstere Pit einen Bogen. Zudem kann er besonders schnell und hoch in die Luft aufsteigen, was es leichter macht, aus kniffligen Situationen zu entkommen. Auch seine Angriffe gehen schnell von der Hand.

DR. MARIO (DR. MARIO) Ärztliche Hilfe durch Dr. Mario erhaltet ihr nach 60 gespielten Smash-Kämpfen oder nach dem Durchspielen des klassischen Modus mit Mario auf dem Schwierigkeitsgrad 7.0 oder höher. Von der Spielweise her ähnelt er seinem Klemper-Alter Ego sehr, nur der Dreckweg 08/17 muss hier weichen und wird durch die altbekannte Dreh-Attacke ersetzt.

R.O.B. (HARDWARE) R.O.B. schließt sich euch an, sobald ihr den klassischen Modus mit sechs geheimen Charakteren gemeistert habt. Wollt ihr ihn lieber über Kämpfe rekrutieren, gilt es, 70 Smash-Matches zu gewinnen. Die Angriffe des Roboters sind nicht ohne – mit Drehattacken, der Fähigkeit zu fliegen und einem Laser macht ihr mehreren Gegnern auf einmal schnell den Garaus.

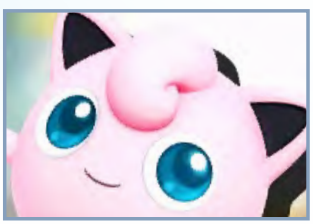
MR GAME & WATCH (GAME & WATCH) Entweder schaltet ihr den kleinen Retro-Helden durch insgesamt 90 absolvierte Kämpfe im Smash-Modus frei oder ihr meistert den klassischen Modus mit insgesamt zehn Kämpfern eurer Wahl. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei egal. Mr. Game & Watch mag durch seine Animation träge wirken, stellt sich jedoch als recht agil heraus.



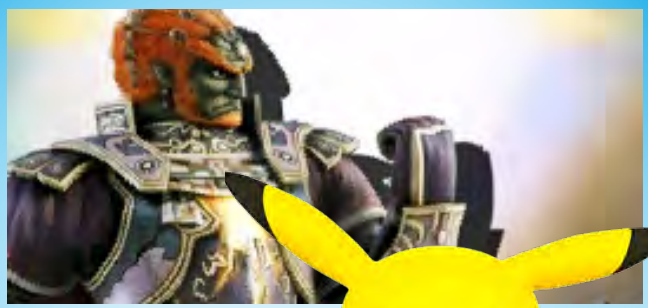


BOWSER JR. (SUPER MARIO) Möchtet ihr den kleinen Bowser-Sprössling zu euren Kämpfern zählen, gilt es, 100 Smash-Duelle zu bestreiten. Alternativ könnt ihr den klassischen Modus als Bowser durchspielen. Dabei muss der Schwierigkeitsgrad mindestens auf 7.0 eingestellt sein. Habt ihr Bowser Jr. erst einmal freigeschaltet, seid ihr in der Lage, als Alternativkostüme die anderen Kids der Koopa-Bande zu spielen. Alle Koopalinge nutzen dabei natürlich wie Bowser Jr. die witzige und starke Clown-Kutsche.

DUCK-HUNT-DUO (DUCK HUNT) Habt ihr den klassischen Modus zehn Mal durchgespielt, wartet das Duo als geheimer Charakter auf euch. Alternativ könnt ihr 110 Matches spielen und sie so freischalten. Das Duck-Hunt-Duo zeichnet sich vor allem durch seine gute Flugfähigkeit aus, welche leider nicht zum Angriff genutzt werden kann. Auch in Sachen Attacke machen die beiden aber was her: mit Tontauben oder dem Sheriff aus dem gleichnamigen Spiel könnt ihr euren Feinden ordentlich einheizen.



PUMMELUFF (POKÉMON) Die knuffelige Knutschkugel wird sich zu eurer Kämpfer-Riege gesellen, sobald ihr den klassischen Modus insgesamt 25 mal absolviert oder ihr an satten 120 Kämpfe teilgenommen habt. Ähnlich wie Kirby kann Pummeluff mehrmals hintereinander durch die Luft schweben. Allerdings besitzt er dafür keine Rettungs-Attacke nach oben. Während andere Kämpfer durch die Luft huschen, stimmt euer rosa Freund stattdessen ein Liedchen an, das die Gegner in den Schlaf lullt.



GANONDORF (THE LEGEND OF ZELDA) Bahn frei für den Großmeister des Bösen! Nach 80 gespielten Prügel-Runden gehört auch dieser finstere Geselle euch. Alternativ könnt ihr den klassischen Modus als Link absolvieren – dieser muss allerdings mit einer Schwierigkeit von 7.0 oder höher geschehen. Ganondorfs langsame, aber extrem mächtigen Angriffe sind ein Horror für jeden wehrlosen Feind.

NESS (EARTHBOUND) Den ruhigen, kleinen Ness gibt es für euch, sobald ihr den klassischen Modus zweimal komplett durchspielt habt. Alternativ könnt ihr ihn auch freischalten, wenn ihr in zehn Matches euer Kampftalent bewiesen habt. Wie in den Vorgängern steuert sich Ness zwar sehr präzise, erfordert aber etwas Geschick beim Einsatz der Fernattacke PK-Thunder. Ness bietet euch eine gute Mischung aus flinken Offensivmanövern und gelungenen Rettungs- und Angriffsmöglichkeiten.

DIE GEHEIMEN STAGES

MAGICANT (EARTHBOUND) Zuckersüß, rosarot und mit viel Liebe gestaltet – das beschreibt die Stage Magicant wohl am besten. Sobald ihr Ness freigeschaltet habt, könnt ihr auch in dieser Welt euer Unwesen treiben. Im Hintergrund sind dabei immer Ausschnitte aus Ness' SNES-Abenteuern zu sehen. Wer ein wenig Hilfe im Kampf benötigt, kann sich hier sogar einen Helfer holen. Dieser folgt euch, sobald ihr ihn am rechten Rand der Arena aufgabelt.

WARIOWARE, INC. (WARIOWARE) Jetzt gibt es Action! Genau wie in *WarioWare* bekommt ihr in diesem Level Anweisungen, was zu tun ist. Sobald ihr Wario euer Eigen nennt, besitzt ihr die Stage und könnt hier Minispiele spielen, darunter das Fliehen vor einem riesigen Fuß oder perfekt getimte Sprünge. Wer Abwechslung vom normalen Kämpfen braucht oder einfach Lust auf eine Arena der etwas anderen Art hat, wird auf Warios Stage definitiv glücklich.

PAC-MAZE (PAC-MAN) Sobald ihr das erste Mal den Final-Smash der gelben Kult-Pille Pac-Man eingesetzt habt, werdet ihr mit dieser neuen Kampfarena belohnt. Wie schon im Arcadehallen-Klassiker von 1980 könnt ihr hier bunte Kugeln einsammeln und Punkte durch aufgelesene Gegenstände verdienen. Immer auf euren Fersen: die Geister Blinky, Pinky, Inky und Clyde, die euch das Kämpfer-Leben schwer machen.

BALLOON FIGHT (BALLOON FIGHT) Sobald ihr den Bewohner drei Mal gespielt habt, bekommt ihr Zugriff auf die Balloon Fight-Arena. Mit zwei drehenden Plattformen, einem hungrigen Fisch und Blitze verschießenden Wolken ist hier ziemlich viel los. Zu beachten ist, dass die obere Plattform im Gegensatz zu den meisten Plattformen in *Smash Bros.* nicht durchlässig ist. Obacht: Fallt ihr ins Wasser, werdet ihr vom Bewohner des kühlen Nass' hinabgezogen.

DREAM LAND (KIRBY) Habt ihr zum ersten Mal den Final-Smash von Kirby benutzt, bekommt ihr Zutritt zum Dream Land – in toller Game-Boy-Optik! Recht einfach gehalten und zu Anfang ohne Abgründe, startet die scrollende Stage und führt euch durch das *Kirby*-Level. Zu beachten ist, dass die Ränder der Stage sehr rasch erreicht sind, wodurch man schnell einmal aus Versehen in den Bildschirm-Tod springt.

MUTE CITY (F-ZERO) Neben flotten Flitzern und einer detailgetreuen Strecke aus dem ersten *F-Zero*-Titel kämpft ihr auf zwei schwebenden Plattformen. Im Gegensatz zu vielen anderen Stages könnt ihr hier nicht in den Abgrund stürzen. Ein Sturz auf die Fahrbahn fügt euch allerdings Schaden zu. Wenn ihr drei Smash-Kämpfe mit Captain Falcon gewonnen habt, dürft ihr euch auf dieser Arena austoben.

2D-WELT 2 (GAME & WATCH) Sobald auch Mr. Game & Watch zu euch gestoßen ist, schaltet ihr die 2D-Welt 2 frei. Aber Achtung: Wollt ihr die Arena haben, müsst ihr zunächst alle Aufgaben auf der ersten Seite der Meilensteine erfolgreich erledigen. 2D-Welt 2 zeichnet sich durch die verschiedenen *Game & Watch*-Spiele im Hintergrund aus, welche die Navigation in der Stage zur Herausforderung machen.

HYRULE WARRIORS

Der Umfang von *Hyrule Warriors* ist nicht von schlechten Eltern. Vor allem das Sammeln aller Skulltulas hat es in sich. Wir haben für euch sämtliche der bisweilen gut verschanzten Teile gefunden und geben euch zudem noch nützliche Tipps für den Einstieg an die Hand!

Von Dominik Wulf & Marco Cabibbo

ALLGEMEINE TIPPS & TRICKS

1. KENNE DEINEN HELDEN
Die Wahl des Lieblingscharakters bleibt letztendlich natürlich jedem selbst überlassen, doch solltet ihr trotzdem zwei Dinge beachten: Was für einen Elementarschaden richtet ihr mit dem Charakter an und wie sehen die Attacken von ihm aus? Je nach Figur und Combo kann während eures Angriffs eine Lücke entstehen, die feindliche Offiziere dann ausnutzen und anschließend zum Gegenangriff übergehen. Probiert daher stets vorher alle eure Attacken in Ruhe aus und legt für euch fest, welche Combos sich gegen einzelne Individuen und Gegnermassen am Besten eignen.

2. AUSWEICHEN IST TRUMPF
Langfristig ist die Ausweichbewegung zur Seite eine eurer wichtigsten Optionen im Kampf. Mit ihr könnt ihr nicht nur verhindern, dass ihr nach einigen Attacken für wenige Augenblicke wehrlos seid, ihr könnt auch die KI der meisten Kommandanten umgehen. Attackiert hierzu den feindlichen Charakter, bis dieser anfängt zu blocken. Benutzt nun die Ausweichrolle, um hinter euren Opponenten zu gelangen. Wiederholt das Spielchen dann, bis er ins Gras beißt. Die Rolle hat noch einen weiteren Vorteil: Manche Attacken des Gegners, vor allem die der Gibdo-Mumien, könnt ihr nicht abbrechen, ganz egal, wie energisch ihr auf sie eindrescht. Sobald ihr dies seht, bringt euch eine Ausweichbewegung nach hinten in Sicherheit.

3. OFFIZIERE GESUCHT
Sofern ihr gegnerischen Anführern nicht haushoch unterlegen seid, solltet ihr diese im Gefecht bevorzugt ins Visier nehmen. So verhindert ihr nicht nur, dass eure Festungen übernommen werden, ihr erhaltet auch weit mehr Erfahrungspunkte als für normale Gegner und habt zudem die Chance auf seltene Materialien.

4. RUBINE EINSETZEN
Seid bei euren zusammengesparten Edelsteinen nicht knauserig: Der Großteil eurer Rubine ist für das Trainieren eurer Figur im Basar vorgesehen. Das hat den Vorteil, dass ihr mit nicht so beliebten Helden schnell höhere Stufen erklimmen könnt, ohne selbst leveln zu müssen. Setzt sie bei Bedarf also ruhig ein und seid nicht zu knauserig.

5. WAFFEN ANSTEUERN
Sobald ihr im Abenteuer-Modus Teile der Karte aufgedeckt habt, solltet ihr nachschauen, wo es neue Waffen für eure Helden zu finden gibt. Mit Level 2- oder Level 3-Waffen richtet ihr deutlich mehr Schaden an als mit den herkömmlichen Standardknüppeln und könnt darüber hinaus bis zu sechs Slots mit Bonus-Eigenschaften ausfüllen.

6. ÜBERBLICK BEHALTEN
Verlasst euch während der Schlacht nicht zu sehr auf die Texteinblendungen. Da diese streng der Reihe nach aufgelistet werden, kann es passieren, dass ein Ereignis schon knapp eine halbe Minute lang her ist, ihr aber erst jetzt darüber informiert werdet. Behaltet stattdessen vermehrt die Übersichtskarte im Auge. Dort könnt ihr oft schon im Voraus erkennen, wie ein feindlicher Mob auf euer Hauptquartier zumarschiert und seid so vor Überraschungen gefeit.

7. KOOP: DIE STÄRKEN
Hyrule Warriors bietet sich ideal für vergnügliche Stunden im Multiplayer an, doch solltet ihr vorher schon wissen, was für Pros und Contras euch erwarten. Da ihr zu zweit spielt, könnt ihr die Karte sehr leicht abdecken und somit viel schneller auf unvorhergesehene Ereignisse reagieren. Auch habt ihr so die Möglichkeit, zwei unterschiedliche Elemente in der Schlacht abzudecken, etwa Licht und Feuer oder Dunkelheit.

8. KOOP: DIE SCHWÄCHEN
Ein großer Minuspunkt für das Miteinander in *Hyrule Warriors* ist die technische Performance im Koop: Von Frame-Einbrüchen und der abgespeckten Grafik einmal abgesehen, wird besonders die Zahl an feindlichen Truppen auf dem Feld radikal reduziert. Selbst in gegnerischen Festungen müsst ihr mehrere Sekunden lang warten, bis nach und nach Gegner auftauchen. Das Sammeln von Skulltulas, sofern ihr eine gewisse Anzahl an Kills braucht, dauert hier also länger. Ein unübersehbarer Knackpunkt: Für die jeweils zweite Skulltula im Abenteuer-Modus dürft ihr nicht mehr als vier Herzen verlieren. Insgesamt wohlgemerkt, nicht einzeln! Beide Spieler sollten also ordentlich Übung mitbringen.

ALLE VERSTECKTEN SKULLTULAS IM STORY-MODUS

Prolog

DIE ARMEE DER VERDERBNIS
Charakter: Link mit Ritterschwert
Ziel: Zelda helfen, die Feenquelle zu erreichen und sie den Magiekreis aktivieren lassen.
Tipp: Die Skulltula taucht nach dem Erscheinen von König Dodongo auf. Holt sie euch also schnell, bevor die Riesenechse euer Hauptquartier platt macht.

DER SHIEKAH-KRIEGER
Charakter: Impa mit Langschwert
Ziel: Keine der verbündeten Krabbelminen in der Mission darf zerstört werden. Pyroma muss besiegt werden.
Tipp: Die Krabbelminen am Anfang beschützen, bis nur noch wenig Monster da sind. Danach zu Pyroma gehen, ihn in die Flucht schlagen und die normale Eskorte fortsetzen.

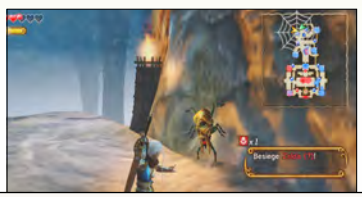
DIE ZAUBERIN DER WÄLDER
Charakter: Link mit Feuerstab
Ziel: Gohma muss bei 50 % der Gesundheit liegen, bevor der Deku-Baum in Gefahr gerät.
Tipp: Erst alle nötigen Ziele erfüllen, danach auf direktem Wege Richtung Nordwesten und auf Gohma warten. Dort die ersten Schwächungsversuche unternehmen. Besiegt ihn aber erst nach dem Aufsammeln der Skulltula.

DIE ZAUBERIN DES TALS
Charakter: Link mit Ritterschwert
Ziel: Volga muss innerhalb von drei Minuten besiegt werden. Anschließend müsst ihr den richtigen Manhandla-Tentakel finden.
Tipp: Direkt nach dem Start den rechten Weg nehmen und Impa beim Kampf mit Volga unterstützen, danach die Festungen einnehmen und Manhandla schwächen.

Ocarina of Time

DAS LAND DER MYTHEN
Charakter: Shiek
Ziel: Darunia zweimal besiegen, bevor sich die Festung öffnet.
Tipp: Am besten normal spielen und genügend Zeit schinden, bis Darunia zweimal erschienen ist und dann ganz normal die Festungper Krabbelminen öffnen lassen und die Skulltula holen.

DER WASSERTEMPEL
Charakter: Impa mit Ritterschwert
Ziel: König Dodongo innerhalb von drei Minuten besiegen.
Tipp: Normal spielen, bis die falsche Zelda erscheint, sie triggern und sofort Richtung Norden laufen. Dort müsst ihr dann geduldig sein und Dodongo schnell besiegen, bevor die Zeit abläuft.



Twilight Princess

DAS SCHATTENREICH
Charakter: Lana mit Zauberbuch des Geistes
Ziel: Midna besiegen, bevor Cia in die Flucht geschlagen wird. Danach die Festung einnehmen, Midna aber nicht besiegen.
Tipp: Am Anfang normal spielen, sobald sich Midna auf den Weg zu Cia macht auf halbem Wege abfangen und dort besiegen. Cia flieht erst später und Midna wird sich in die Festung zurückziehen. Danach die Festung einnehmen.

DER SCHATTENKÖNIG
Charakter: Midna mit Fluchfessel
Ziel: Argorok oder Zanto mit mindestens 50 % Gesundheit besiegen.
Tipp: Normal spielen, viele Attacken blocken und eure Energie vorsichtshalber stets über 70 % halten. Midna sollte bestenfalls über Heiltränke und genügend hohe Rüstungswerte verfügen.

Skyward Sword

IN DIE VERBANNUNG
Charakter: Link mit Zauberstab
Ziel: Der Verbannte darf keine Festung zerstören.
Tipp: Sobald die Meldung erscheint, dass der Verbannte eine Festung erreicht hat, in Richtung der Festung neben ihn laufen und beim Katapult warten. Sobald es nutzbar ist, feuern. Im Anschluss den Verbannten normal besiegen und die Mission beenden, bevor er Schaden anrichtet.

DAS LAND IN DEN WOLKEN
Charakter: Link mit Ritterschwert
Ziel: Ghirahim besiegen, bevor er die Basis erreicht.
Tipp: Am Anfang normal bis zur Statue der Göttin vordringen, Phai in Sicherheit bringen und Ghirahim abfangen, sobald er erscheint. Nach dem Aufsammeln der Skulltula einfach besiegen, bevor er es schafft, seine eigene Basis zu erreichen.

Epilog

DAS HEILIGE SCHWERT
Charakter: Phai
Ziel: Alle Siegelstatuen persönlich finden.
Tipp: Zu Beginn der Mission sollte euer Mitspieler zügig nach links laufen, um dort die Siegelstatue vor Impa zu finden. Die anderen beiden müsst ihr ebenfalls selbst finden und dürft sie nicht Midna und Darunia überlassen. Holt anschließend das Master-Schwert und schlagt Pyroma das erste Mal in Flucht schlagen.

DAS DUNKLE HERZ
Charakter: Zelda mit Platinrapier
Ziel: Impa, Lana, Darunia, Midna und Phai müssen am Ende zusammen fliehen, nachdem die Dunkel-Links besiegt worden sind.
Tipp: Den ersten Dunkel-Link besiegen, danach die in der Nähe eures Charakters. Euer Team immer dann schützen, sobald eines der Mitglieder in Not gerät. Vor den Kampf mit Ganondorf die Skulltula aufsammeln.

EIN LICHT IN DER FINSTERNIS
Charakter: Lana mit Deku-Stab
Ziel: Volga einmal besiegen, bevor der Magiekreis in der Mitte der Karte aktiviert wird.
Tipp: Sobald ihr den Auftrag erhaltet, das Siegel zu aktivieren: Mission ganz normal machen, Volga aber dann einmal töten bevor der Magiekreis aktiviert wird. Nicht drüber wundern, dass die Mission gescheitert ist. Danach wiederholen und dann oben links die Skulltula holen.

Ganondorf

GANONDORFS RÜCKKEHR
Charakter: Ganondorf mit Schwert des Bösen
Ziel: Zwei Riesenmonster töten, nachdem alle Echsalfos und Aeralfos besiegt worden und alle Burgen erobert sind.
Tipp: Zunächst die Karte bereinigen und Festungen einnehmen, bis man die Aufgabe bekommt, die verbleibenden Monster in der Wüstenfestung zu töten. König Dodongo vorerst ignorieren, bis wirklich alle Festungen eingenommen wurden. Jede Festung muss nur einmal aktiviert worden sein, eine Rückeroberung durch Gegner ist nicht von Belangen. Anschließend müsst ihr zwei Riesenmonster besiegen, sobald ihr alle Echsalfos und Aeralfos vertrieben habt – am besten ignoriert ihr Manhandla, da die Pflanze sehr langsam ist. Achtung: Beim Spawn von Manhandla und Gohma tauchen noch zwei weitere Echsalfos beziehungsweise Aeralfos auf. Auch diese müsst ihr noch besiegen.

DER ZORN DES DÄMONENKÖNIGS
Charakter: Ganondorf
Ziel: Alle falschen Impas auf der Karte besiegen.
Tipp: Eine der simpleren Missionen. Kümmert euch um die falschen Impas, anschließend das Original und holt euch dann die Skulltula.

KAMPF UM DAS TRIFORCE
Charakter: Ganondorf
Ziel: Besiegt viermal Link und Zelda, lasst jedoch einen von ihnen immer am Leben.
Tipp: Ein Geduldsspiel: Link und Zelda müssen insgesamt viermal in die Flucht geschlagen werden, jeder von ihnen mindestens einmal. Achtet aber darauf, dass der andere Charakter noch auf der Karte ist. Idealerweise hält euer Mitspieler die andere Figur solange auf.

Das letzte Kapitel

BIS ZUM ENDE
Charakter: Lana mit Deku-Stab
Ziel: Mindestens 2.000 Gegner besiegen, während man selbst mehr als 30 Prozent Gesundheit hat.
Tipp: Viel blocken und ausweichen, vor allem am Anfang auf die Monster konzentrieren und Lana beschützen. Danach spawnen mehr Gegner, während ihr schnellstmöglich zu Lana eilt. Dabei solltet ihr möglichst viele Feinde besiegen.

DIE BEWAHRUNG DES TRIFORCE
Charakter: Darunia
Ziel: Ganondorf besiegen, bevor Schloss Hyrule von euch wieder zurückerobert wird.
Tipp: Um die letzte Skulltula im Legenden-Modus zu bekommen, müsst ihr Ganondorf in seiner normalen Version besiegen, bevor ihr unten links Schloss Hyrule erobert.

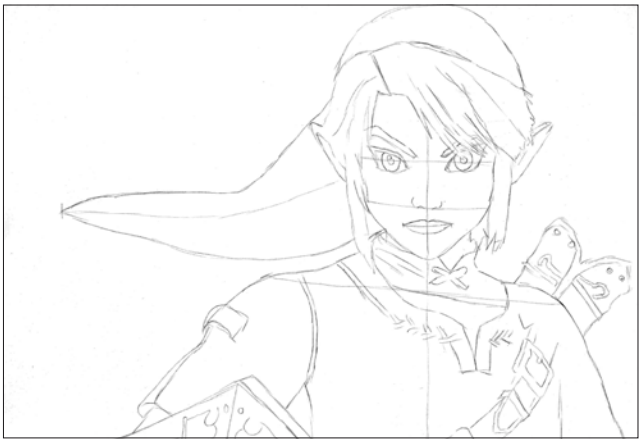
LINK SELBER ZEICHNEN!

Wenn ihr professionelle Zeichnungen von Link anfertigen möchtet, solltet ihr unbedingt mal die hervorragende Schritt-für-Schritt-Anleitung unserer Leserin Sonja ausprobieren!

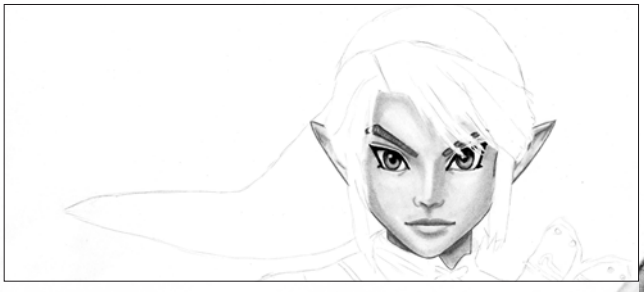
Hallo N-ZONE!
Ich bin schon sehr oft gefragt worden, ob ich nicht mal zeigen kann, wie man Link zeichnet. Da es so viele *Zelda*-Fans gibt, die auch gerne zeichnen, dachte ich mir, ich wende mich direkt an euch. Ich habe extra für eure Zeitschrift eine Step-by-Step-Anleitung gemacht und würde mich sehr freuen, wenn ihr sie abdrucken würdet. Auf meiner neuen Facebook-Künstlerseite gibt es unter anderem auch noch ein paar spielebezogene Zeichnungen zu sehen (beispielsweise Mario und Samus Aran). Natürlich können sich die Leute auch direkt an mich wenden, wenn sie Fragen haben. Ihr würdet mir echt einen Wunsch erfüllen!
Ganz liebe Grüße, **Sunny (Sonja Kroll)**

N-ZONE: Hallo Sonja!
Danke für deine tolle Anleitung, die wir mit Freuden abdrucken. Wenn ihr mit Sonja in Kontakt treten oder ihre Zeichnungen anschauen wollt, dann surft einfach mal auf www.facebook.com/sunnysartSK und www.sunnys-art.de vorbei.

Benötigtes Material:
- Bleistifte (HB, 3B, 6B)
- PITT artist pen black (S und B)
- Papierwischer
- Anspitzer
- Radiergummi
- Radierstift
- Knetradiergummi



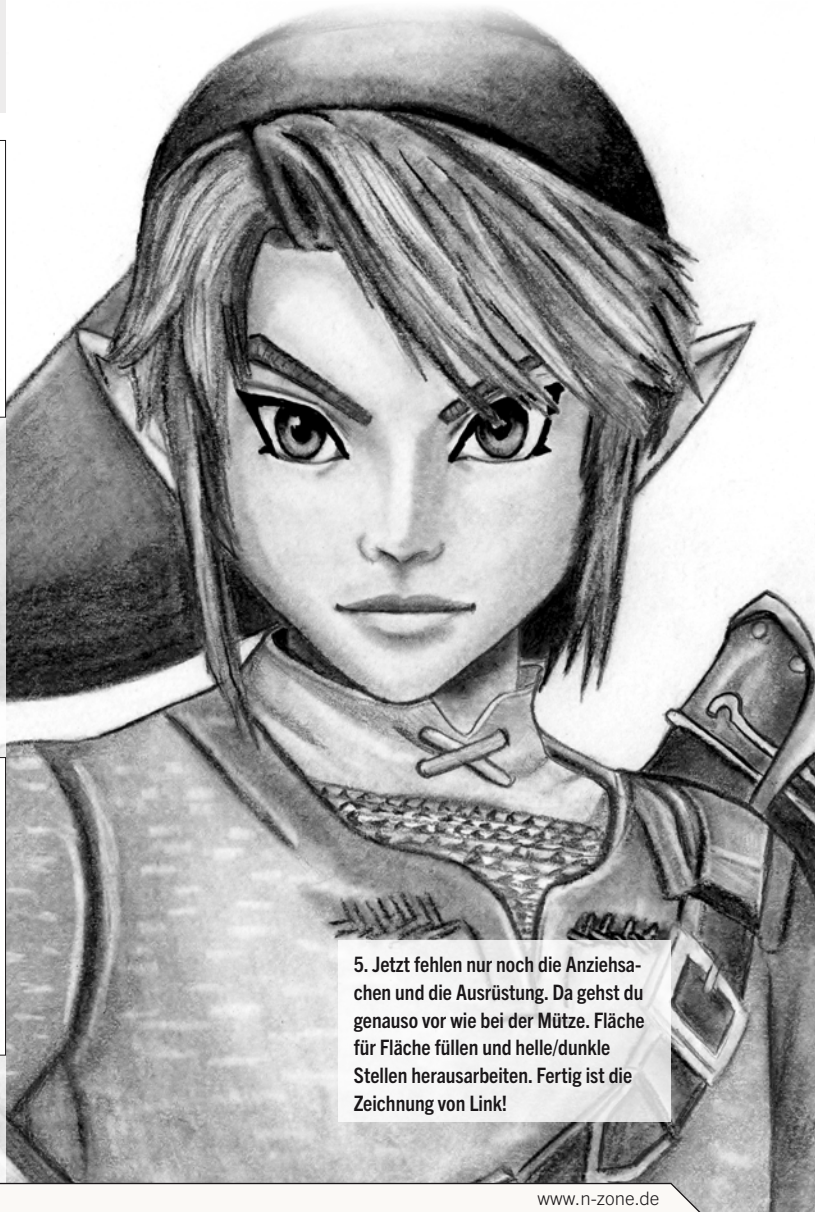
1. Zeichne die Umrisse mit einem HB-Bleistift und setze dir Hilfslinien, um die Abstände abzuschätzen.



2. Wenn du damit fertig bist, radiere die Hilfslinien vorsichtig mit dem Radierstift wieder weg. Beginne mit Auge, Nase, Mund und Augenbraue. Dafür kannst du einen 3B- und 6B-Bleistift benutzen, die sind etwas weicher. Für die ganz dunklen Stellen nimm einen PITT artist pen black in Größe S und B. Achte darauf, die weißen Stellen im Auge auszusparen.

3. Nachdem du Auge, Nase, Mund und Augenbraue fertig gezeichnet hast, beginne mit der Gesichtshaut. Dafür kannst du einen Papierwischer benutzen. An dem Papierwischer muss vorher schon etwas Graphit haften, damit du die Fläche füllen kannst. Je fester du aufdrückst, desto dunkler wird es. Hellere Stellen kannst du mit einem Knetradiergummi auch wieder etwas aufhellen.

4. Nun sind die Haare und die Mütze an der Reihe. Diese ebenfalls mit einem Papierwischer bearbeiten. Für kräftigere Stellen vorher einen 6B-Bleistift benutzen. Die einzelnen Haarsträhnen kannst du mit dem Radierstift etwas ausbleichen.



5. Jetzt fehlen nur noch die Anziehsachen und die Ausrüstung. Da gehst du genauso vor wie bei der Mütze. Fläche für Fläche füllen und helle/dunkle Stellen herausarbeiten. Fertig ist die Zeichnung von Link!

N-ZONE WETTET, DASS …

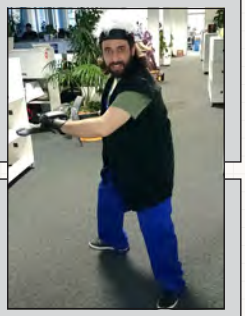
DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit diesem Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 01/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 09/2014 an der Reihe. Die Wette lautete, euch in Schale zu werfen und in einem typischen *Hyrule Warriors*-Outfit ablichten zu lassen. Es erreichten uns drei spitzenmäßige Fotos, herzlichen Dank dafür – gewonnen hat diesmal übrigens Christine aus Osterhofen!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette alles um ein brandneues Wii-U-Game namens *Bayonetta 2*. Da der Titel exklusiv für Nintendos aktuelles Konsolenflaggschiff erscheint, ist *Bayonetta 2* natürlich ein Pflichtkandidat für unsere monatliche Verkleidungsaktion. Übrigens haben wir die zugrunde liegenden Bedingungen der N-ZONE-Wette etwas entschärft: So gilt unsere Wette bereits als verloren, sobald eine passende Lesereinsendung zum Teilnahmeschluss eintrifft. Sollte also mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Hexenmeister verkleiden und einen Tag lang in diesem Outfit in der Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um als einer der Charaktere aus *Bayonetta 2* durchzugehen. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen, um euch darin ablichten zu lassen.

2. Auf dem Beweisfoto müssen eine (oder mehrere) Person/en zu sehen sein, am besten in einer typischen Pose aus dem Videospiel. Alle Personen auf dem Bild sollten nach Möglichkeit jeweils eine Wii-Fernbedienung in den Händen halten.

3. Die letzte Vorgabe ist keine Pflicht: Wählt einen passenden Hintergrund, etwa ein düsteres Kellergemäuer. Die Verwendung von Photoshop ist natürlich auch erlaubt.



DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 09/2014 haben uns drei Einsendungen erreicht. So durfte Uwe seine Wettschuld einlösen und einen Tag lang im *Hyrule Warriors*-Outfit arbeiten!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. November 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unserer Leserin Nadine Greß hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Daisy auf diesem Screenshot vom kommenden 3DS-Abenteuer *Disney Magical World*? Schickt eure Texte bis zum 28. Oktober 2014 an: redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)** und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch die neuesten Updates zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite.

Unser Turnier-Profi Robin Cheah hat am 29. September 2014 ein Free-For-All-Turnier mit mehreren Zwölf-Spieler-Räumen im Multiplayer-Modus von *Mario Kart 8* organisiert. Der Wettbewerb fand im Rahmen der Superliga statt (www.facebook.com/nzonesuperliga), musste jedoch aufgrund von Kommunikationsproblemen vorzeitig abgebrochen werden. Aus diesem Grund wurde ein neues Turnier ausgerufen, das für den 6. Oktober 2014 geplant war. Gespielt wird im Eins-gegen-Eins-Format, weitere Infos erhaltet ihr in unserer Facebook-Gruppe! Also nichts wie reinschauen und gleich einloggen auf www.facebook.com/nzonesuperliga. Klickt auf „Gefällt mir“, um in Zukunft mit allen Neuigkeiten der Gruppe versorgt zu werden!

Turnier-Action gefällig?
Dann gebt im *Mario Kart 8*-Turnier-Menü folgenden Code ein:
7283-2868-0114

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

Seit dem 2. September 2014 können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum, viel Spaß beim Racen!

Der aktuelle Wettbewerb in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürfte bereits ab dem 6. Oktober stattgefunden haben. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir“, damit euch keine Turniertermine und Infos entgehen!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Die neue Highscore-Mission

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 8* „Zeitfahren“. Sucht euch anschließend euren Lieblingsfahrer heraus und begebt euch zu den Rennstrecken des Bananen-Cups.

2. Wählt nun die Strecke „Donut-Ebene 3“ und startet ein Solorennen.

3. Sobald die drei Runden abgeschlossen sind und ihr mit eurer Gesamtzeit zufrieden seid, haltet die Home-Taste gedrückt, während das Ergebnis auf dem Bildschirm angezeigt wird.

4. Klickt auf „Miiverse“, dann auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von eurem Ergebnis in der Community. Schickt uns zusätzlich bis zum 28. Oktober eine E-Mail mit der Angabe eurer Bestzeit an redaktion@n-zone.de. Bitte vergesst dabei nicht, uns auch eure Nintendo-ID mitzuteilen, damit wir eure Rekorde überprüfen können. Der Gewinner erhält eine kleine Überraschung!

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

125 JAHRE UND KEIN BISSCHEN LEISE

1889 war ein ereignisreiches Jahr: Am 30. Januar erschießt der österreichisch-ungarische Kronprinz Rudolf sich und seine Geliebte Maria von Vetsera auf Schloss Mayerling. Am 11. Februar wird die absolute japanische Monarchie in eine konstitutionelle nach europäischem Vorbild umgewandelt. Der weltberühmte Eifelturm wird fertiggestellt und die USA erhalten mit Nord- und Süd-Dakota ihren 39. und 40. Staat. Allesamt historische Ereignisse mit weitreichenden Folgen für die Weltgeschichte. Weit weniger gewichtig, aber für Videospiele-Fans dennoch von Bedeutung: Am 23. September gründet der japanische Unternehmer Yamauchi Fusajirō in Kyōto das kleine Unternehmen Nintendo, das sich auf die Herstellung von Hanafuda-Spielkarten spezialisiert.

125 Jahre später hat sich das winzige Unternehmen – vorsichtig ausgedrückt – ein wenig gewandelt. Nintendo gehört zu den wichtigsten Namen im Videospiele-Geschäft. Dabei war die Zukunft der Firma beileibe nicht immer klar: Mitte des letzten Jahrhunderts stand der Konzern ob schleppender Verkäufe kurz vor dem Ruin. Kooperationen mit Disney, um entsprechende Lizenz-Spielkarten herauszubringen, waren ebenso die Folge wie völlig neue Geschäftszweige wie die Herstellung von Instant-Reis, die Leitung eines Taxi-Unternehmens und der Betrieb von Stundenhotels (!). Hier lässt sich eine interessante Parallele zu Nintendos aktueller Situation finden. Damals wie heute sah und sieht sich das Unternehmen mit einer finanziell prekären Lage konfrontiert, und damals wie heute versucht man dem Problem beizukommen, indem man sich von dem entfernt, was den Konzern eigentlich ausmacht. Die jahrelang gefahrene Casual-Schiene haben wohl viele Nintendo-Fans nicht in bester Erinnerung. Doch es lässt sich eine weitere Verbindung zwischen dem Nintendo des letzten Jahrhunderts und dem heutigen ziehen: Nachdem Instant-Reis und Co. nicht fruchteten, konzentrierte man sich erneut auf das, was der Mario-Konzern wirklich kann, und stellte wieder verstärkt Hanafuda-Karten und Spielzeug her – also Dinge, die Spaß bereiten sollen. Die sich langsam erholende Wii-U-Situation ist ebenso darauf zurückzuführen, dass Nintendo erkannt hat, dass sie am besten darin sind, den Leuten Freude zu bereiten. Es braucht keine Wii-Vitality-Sensoren und andere obskuren Erfindungen, um bei den Menschen anzukommen: Einfach das zu tun, worin man gut ist, selbst Spaß an dem zu haben, was man macht, und es entsprechend zu übermitteln, ist der sicherste Weg zum Erfolg. In diesem Sinne wünschen wir dem Mario-Konzern alles nur erdenklich Gute zum 125. Geburtstag – auf weitere 125 Jahre!

Euer N-ZONE-Team

HATTRICK

Liebes N-ZONE-Team,
dass ihr das beste Magazin seid, wisst ihr ja ohnehin, aber ich schreibe es trotzdem noch einmal: Ihr seid das beste Magazin auf der ganzen Welt!

N-ZONE: Danke – und ihr seid die besten Leser :-)

Und natürlich habe ich ein paar Fragen an euch:

1) Kann man Wii-Spiele auf der Wii U spielen?
2) Wisst ihr schon etwas über einen möglichen Wii-U-Nachfolger?
3) Wie viel wird der vor Kurzem angekündigte neue 3DS wahrscheinlich kosten?

N-ZONE: Hier unsere Antworten:

1) Ja, das ist problemlos möglich.
2) Nein, bis es da Infos gibt, wird es wohl auch noch einige Jahre dauern.
3) Das ist bisher noch nicht bekannt. Du kannst aber mit einem Preis um die 200 Euro herum rechnen. Der 3DS XL wird im Vergleich zu seinem kleinen Bruder zudem mit einigen Euros mehr zu Buche schlagen.

Euer treuer Leser **Christopher**

LANGZEIT-FAN

Liebes N-ZONE-Team,
heute möchte ich euch auch einmal schreiben. Ich lese euer Heft und eure Schwester-Magazine schon sehr, sehr lange – vor Kurzem habe ich meinen 38. Geburtstag gefeiert.

N-ZONE: Alles Gute nachträglich :-)

N-ZONE, PC Games, Amiga Games und Co. begleiteten und begleiten mich schon seit dem frühen Teenager-Alter. N-ZONE und PC Games beziehe ich sogar im Abonnement. Ich besitze von fast allen Magazinen sogar noch die Erstausgabe :-)

N-ZONE: Freut uns zu hören! Wir blättern auch gerne durch die alten Ausgaben und schwelgen dabei in Erinnerungen.

Bis letztes Jahr war ich Geschäftsstellenleiter bzw. Organisationsleiter einen großen Bank und Versicherung. Mein inneres Kind habe ich mir aber trotzdem stets bewahrt und fahre regelmäßig mit Angestellten, Freunden oder meinem kleinen Neffen Runden in *Mario Kart*, erlebe Abenteuer in Hyrule, erkunde in Morph-Ball-Form fremde Planeten und vieles mehr. Tatsächlich spiele ich auf so ziemlich allen Geräten, seien es PC, aktuelle und vergangene Konsolen, Smartphones und Tablets oder Handhelds. Ich schreibe das, um zu beweisen, dass man als „Zocker“ und Spielkind kein isolierter Nerd sein muss, wie uns Spielern ja oft genug vorgeworfen wird – ganz im Gegenteil!

N-ZONE: Da hast du vollkommen Recht! Glücklicherweise sind wir inzwischen in einer Zeit angekommen, wo sich das Medium Videospiele langsam, aber sicher in der Gesellschaft etabliert. In ein, zwei Generationen wird es das Klischee vom vereinsamten Spieler hoffentlich gar nicht mehr geben.

Am liebsten spiele ich auf Nintendo-Konsolen. Titel wie *Etrian Odyssey*, *Donkey Kong Country Returns*, *Fire Emblem*, *Super Mario 3D Land* und die *Zelda*-Abenteuer gibt’s eben nur bei Big N. Da haben Spiele noch „Seele“. Klar laufen bei mir auch *Call of Duty*, *Deus Ex*, *Assassin’s Creed* und Co., aber „Oldschool“-Games haben einen besonderen Platz in meinem Herzen – zumal ich neben der Arbeit nur recht wenig Zeit für mein Lieblings-Hobby fand. Mein großes Glück ist, dass meine Lebensgefährtin (eine Tierärztin) ebenfalls gerne und ausgiebig spielt :-) Wie ich liebt auch sie Nintendo und schätzt andere Plattformen. Während unsere Bekannten Musicals, Opern oder Theatervorstellungen besuchen, drehen wir Runden in *Mario Kart* :-)

N-ZONE: Dann bist du bei uns ja wirklich genau richtig :-) Das ist es, was Nintendo gegenüber anderen Herstellern so besonders macht: Man spürt stets, dass die Entwickler dahinter wirklich mit Herz bei der Sache sind.

Aufgrund sehr unglücklicher Umstände befinde ich mich seit einem Jahr in Untersuchungshaft. Spielmöglichkeiten habe ich hier natürlich keine, euer Magazin beziehe ich aber dennoch weiter. Ich mag eure Artikel, seien es die Retro-Specials, die Pixelpannen, das Sinnlos-Wissen oder die interessanten Hintergrundinfos. Das vermittelt mir irgendwie Trost. Zudem habe ich festgestellt, dass viele Mithäftlinge es geradezu lieben, für ihre Liebsten da draußen Bilder zu malen, die auf eurem Magazin basieren. Super Mario, Link, Peach, Kirby, Pikachu und der Rest der Nintendo-Bande liegen hoch im Kurs! Darum: Macht weiter so und vielen Dank für mehr als 20 Jahre Spaß mit euren Magazinen :-)

N-ZONE: Ein Brief aus der Untersuchungshaft ist definitiv eine Premiere in unserem Heft. Wir sind froh, dass wir dir durch unsere Arbeit die Tage ein wenig schöner gestalten können und wünschen dir, dass sich die Vorwürfe gegen dich schon bald aufklären. Viele Grüße an deine zeichenbegeisterten Mit-Insassen :-)

Euer **Daniel**

KISTEN-HELD

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Da ich nun schon seit einigen Jahren stille „Mitleserin“ bin, wollte ich euch auch endlich mal mein Lob aussprechen. Nicht nur, dass ich mich jeden Monat freue, wenn die heiß ersehnte Zeitschrift endlich im Briefkasten liegt, auch die – jedes Mal genialen – Testartikel sind ein Grund, warum ich mein Abo bisher nicht ein einziges Mal bereut habe! Durch euch sind mir in all den Jahren auch mal Spiele ins Auge gefallen, von denen ich vorher kaum etwas mitbekommen bzw. für die ich mich einfach nicht interessiert habe. Auch wenn ich wohl immer treuer Nintendo-Fan bleiben werde, so weiß ich inzwischen auch Spiele wie *Assassin's Creed* sehr zu schätzen!

N-ZONE: Danke für dieses sehr schöne Lob :-) Wir bleiben am Ball und versorgen dich auch in Zukunft mit allen Infos, die dich interessieren, versprochen!

Was mir aber am besten gefällt und weshalb ich euch damals auch abonniert habe: Ihr berhandelt meine absolute Lieblings-Spielereihe – *The Legend of Zelda* – stets mit besonderer Aufmerksamkeit, sei es nun durch besonders lange Artikel oder sogar Komplettlösungen oder Bonusmagazinen. Bis heute habe ich aus den Heften so ziemlich alles gesammelt, was ihr darüber verfasst habt – und glaubt mir, das ist eine ganze Menge. Eine Mappe ist inzwischen schon zu wenig!

N-ZONE: Wow, dass nennen wir mal eine N-ZONE-Leserin mit Einsatz! Schick uns doch mal ein Bild deiner Artikel-Sammlung, wir drucken es sehr gerne im Heft ab.

Immer wieder sind wir vom Bastel-Talent unserer Leser begeistert. So auch im Falle von Vivian, die uns ein Bild dieser besonderen Version von Tunika-Träger Link schickt.

Anbei schicke ich euch ein Foto von meinem ersten Danbo, den ich zu einem Link-Danbo umgebastelt habe! War eine ziemliche Fummelarbeit, vor allem, da die Handschuhe dauernd abgefallen sind. Aber am Ende hat es sich gelohnt, meint ihr nicht auch?

N-ZONE: Gratulation zu deinem Basteltalent, dein Danbo ist echt wahnsinnig hübsch geworden!

Macht weiter so und liebe Grüße aus Rostock! **Vivian B.**

VIVA NINTENDO!

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Zunächst möchte ich euch für eure erstklassige Arbeit loben, denn ihr schafft es, dass ich mich auf jede einzelne Ausgabe freue und es ein monatliches Highlight ist, das neue Heft in den Händen zu halten. Für mich als treuen Fan von Nintendo seid ihr die beste Anlaufstelle dafür, alle Neuigkeiten zu Konsolen, Spielen und sonstigen Meldungen nachzulesen :-) Macht auf alle Fälle weiter so!

N-ZONE: Machen wir, versprochen – vielen Dank für das tolle Lob :-)

Um gleich beim Thema Treue zu Nintendo zu bleiben: Viele kehren dem Mario-Konzern ja den Rücken. Zugegeben, es wurden Fehler mit der aktuellen Konsolengeneration gemacht, aber trotzdem halte ich es für den falschen Weg, sich einfach so zu verabschieden. Was Nintendo jetzt braucht, ist eine stabile Fan-Basis. Gemessen an der Spielequalität ist Nintendo auch nicht zu Unrecht die Nummer eins, denn ich vermisse bei vielen Herstellern die gewisse Liebe zum Spiel, die bei Big N stets vorhanden ist. Normalerweise halte ich auch nicht viel von kostenpflichtigen DLCs, aber bei den jetzt für *Mario Kart 8* angekündigten Packs sehe ich das anders, weil vor allem der Preis für so eine Menge Umfang wirklich gerechtfertigt ist. Die beiden DLC-Packs fühlen sich auch nicht wie eine zwingend notwendige Investition an, um das Spiel erst komplett zu machen, sondern eben wie ein Zusatz, den man nicht unbedingt braucht, um *Mario Kart 8* voll auskosten zu können.

N-ZONE: Wir stimmen dir voll und ganz zu: Mit den *Mario Kart 8*-DLCs zeigt Nintendo, wie gute Zusatzinhalte auszusehen haben, bei denen man sich als Käufer nicht veralbert vorkommt. So etwas wie bereits auf der Disc enthaltenen Content, der per Bezahlschranke künstlich zurückgehalten wird, wird es bei Nintendo wohl zum Glück nie geben.

Ich habe viel in unterschiedlichen Foren und auf Newsseiten die Kommentare zum diesjährigen E3-Auftritt von Nintendo gelesen, und der allgemeinen postivien Resonanz kann ich mich auch nur anschließen: Es ist unter zahlreichen Entwicklern gängige Praxis, gerenderte Trailer zu veröffentlichen, die mit dem fertigen Produkt teils nur wenig bis gar nichts mehr zu tun haben und völlig falsche Erwartungen an die Grafik und das Gameplay wecken. Das hat Nintendo aber erfrischenderweise anders gemacht, hier gab es nur echtes Gameplay-Material zu sehen. Diese Ehrlichkeit ohne Kompromisse sollte belohnt werden. Was vielleicht noch viel wichtiger ist, ist die Tatsache, dass Nintendo aus dem langweiligen Nintendo-Direct-Video zur E3 2013 gelernt hat und man dieses Jahr eine gesunde Portion Humor und Eigenironie erkennen konnte. Der langen Rede kurzer Sinn: Fehler macht jeder, da ist Nintendo nicht die einzige Firma. Mit den kommenden Generationen an Konsolen und Handhelds werden die Karten wieder völlig neu gemischt, und mit Karten kennt Nintendo sich ja aus. Ich hoffe, dass sowohl der Konzern als auch der gesundheitlich angeschlagene Präsident Satoru Iwata sich in der nächsten Zeit wieder erholen können, um mit Vollgas loszulegen. Wie seht ihr das denn? Gab es bei euch schon mal Momente, in denen ihr daran gezweifelt habt, weiter Fans von Nintendo sein zu können? Und wenn ja, was hat euch wieder umgestimmt?

Unser Leser Nayan bastelte uns am Rechner zwei hübsche Nintendo-Artworks, die wir natürlich mit Freuden mit den anderen Lesern unseres Magazins teilen.

N-ZONE: Wir stimmen deinen Ausführungen voll zu: Nintendo, wie es aktuell aufgestellt ist, grenzt sich durch die stets spürbare Liebe zu den eigenen Produkten und durch den wiederentdeckten Humor sehr wohltuend von der Konkurrenz ab. Ob's reicht, um letztendlich genug Spieler von den Qualitäten der Wii U zu überzeugen, sei dahingestellt. Der beste Weg zu schwarzen Zahlen ist es aber definitiv, sich einen Ruf als Qualitätsschmiede zu erarbeiten – oder, im Falle von Nintendo, diesen Ruf wieder aufzufrischen. Bezüglich deiner Frage: Ob wir schon einmal am von Nintendo eingeschlagenen Weg gezweifelt haben: Dies ist natürlich von Redakteur zu Redakteur unterschiedlich. Manche Phasen der Wii-Zeit haben einige von uns wohl nur bedingt positiv in Erinnerung (Stichwort Casual-Wahn). Der Glaube daran, dass sich Nintendo derzeit eindeutig in die richtige Richtung bewegt, eint uns aber alle hier im Büro :-)

Liebe Grüße aus Gießen von eurem treuen Leser **Lukas :-)**

SCHILD GESUCHT

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
zuerst mal das Unumgängliche: Ihr seid das beste Videospiele-Magazin aller Zeiten! Macht weiter so :-D Ich kenne euer Magazin zwar noch nicht so lange, doch als ich es das erste Mal gelesen habe, war ich schon richtig begeistert! Euer Heft ist zugleich richtig unterhaltsam und total informativ.

N-ZONE: Freut uns, dass wir doch überzeugen konnten :-) Wenn den Lesern unser Magazin gefällt, dann sind wir auch glücklich.

Ich habe eine Frage: Ich zocke jetzt *The Legend of Zelda: Skyward Sword* zum zweiten Mal durch, habe den Hylia-Schild aber immer noch nicht gefunden. Könntet ihr mir verraten, wo der steckt?

N-ZONE: Aber gerne doch! Du musst den Boss Rush beim Donnerdrachen in der Ranelle-Schlucht absolvieren. Der Trick: Du darfst nicht bis zum letzten Boss kämpfen, sondern musst sein Angebot nach dem achten Kampf akzeptieren und aufhören. Als Belohnung erhältst du den Schild.

Übrigens habe ich eine Idee für euer Heft: Macht doch eine Rubrik, in der Leser jeden Monat über ein Thema abstimmen können, zum Beispiel: Welches ist das beste *Zelda*-Spiel und warum? Und ihr druckt im Heft dann das Ergebnis und einige Argumente ab.

N-ZONE: Etwas in der Art gibt es schon: Im Rahmen unserer Most-Wanted-Liste können uns Leser auf *www.n-zone.de* oder per Post mitteilen, welche Spiele sie aktuell am meisten herbeisehnen. Wir werden deine Idee aber im Hinterkopf behalten!

Ich schicke euch übrigens noch zwei Bilder, die ich am Computer erstellt habe. Vielleicht habt ihr ja noch ein wenig Platz frei, um sie abzudrucken?

N-ZONE: Na, das machen wir doch gerne!

Liebe Grüße, euer neuer Leser **Nayan**

EPIC PHAIL

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich fasse mich bezüglich meines Lobs für euch kurz, bin ja schließlich ohnehin Abonnent aus Überzeugung ;-) Nun aber zu meinem Anliegen: In eurer *Hyrule Warriors*-Vorschau in der N-ZONE 09/2014 beschreibt ihr Phai aus *The Legend of Zelda: Skyward Sword* als „Navi in humanoider Form". Hier muss ich mal für Navi Partei ergreifen, denn Phai ist keineswegs mit Navi gleichzusetzen. Phai hat für mich so viel Charme wie ein Fels in der Wüste. Links bisherige Begleiter waren immer auf irgendeine Art sympathisch, berührten einen mit ihren Vorgeschichten und haben das Spiel bereichert. All das fehlt mir bei Phai. Das ist doppelt schade, denn der Grafikstil, die sehr präzise Steuerung, die Rätsel, die Prüfungen in der Seelenwelt und die Verbesserung der Ausrüstungsgegenstände waren in *Skyward Sword* allesamt sehr gelungen. Für das kommende Wii-U-*Zelda* wünsche ich mir deswegen einen Weggefährten für Link, der auf gewisse Weise menschlich ist und dessen Hintergrundgeschichte wieder Interesse in uns Spielern wecken kann.

N-ZONE: In die Phrase „Phai in humanoider Form" hast du da ein wenig zu viel hineininterpretiert: Gemeint war lediglich, dass sie die Rolle von Navi als unterstützender und Tipps gebender Begleiter einnimmt. Auf einen direkten Vergleich der Qualitäten der beiden Figuren wollten wir damit nicht hinaus. Aber mit deiner Kritik an Phai stehst du beileibe nicht alleine da: Während die blaue Begleiterin zwar einige Freunde finden konnte, kam ihr roboterhaftes Gehabe bei vielen Fans der Reihe überhaupt nicht gut an. Redaktions-Mitglied Lukas etwa sieht sie ähnlich wie du als einen der größten Schwachpunkte von *Skyward Sword* an. Navi konnte durch ihre penetrante Art allerdings auf die Dauer auch ziemlich nerven, wie wir finden ;-)

Ansonsten: Macht weiter so, ihr bereichert den Alltag von uns Nintendo-Fans sehr :-)

Alles Gute, **Christopher**

TEST-DAUER

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin 48 Jahre alt, seit vielen Jahren Nintendo-Fan und Leser eures Magazins. Mit großer Freude stelle ich fest, dass sich die Wii U nun im Aufwind befindet. Ich freue mich auf kommende Spiele-Highlights wie *Watch Dogs*, *Super Smash Bros.* und *Bayonetta 2*, die in absehbarer Zeit für die Wii U erscheinen werden. Wer gute Jump&Run-Spiele wie Super *Mario 3D World* liebt, für den führt kein Weg an einer Nintendo-Spielkonsole vorbei! Das war früher so und ist auch heute noch so. Auf der Playstation 4 finde ich nicht die Spieleperlen, die mir wirklich gefallen.

N-ZONE: Du triffst den Nagel auf den Kopf – die beständige Nintendo-Qualität ist es, warum wir Wii U und 3DS lieben. Bleibt zu hoffen, dass der aktuelle Aufwärtstrend der Wii-U-Verkäufe noch lange anhält.

Eure Tests sind mir eine große Hilfe beim Kauf neuer Spiele. In diesem Zusammenhang würde mich mal interessieren, wie viele Stunden ihr in etwa ein Spiel spielt, bevor ihr den Testbericht schreibt?

N-ZONE: Das lässt sich nicht genau sagen. *Ein Theatrhythm Final Fantasy* benötigt natürlich viel weniger Zeit als etwa ein Teil der *Zelda*-Reihe oder ein Rollenspiel wie *Xenoblade Chronicles*, bevor man sich ein Urteil bilden kann. Generell versuchen wir aber natürlich, alle Titel vollständig durchzuspielen und möglichst viele der Nebenaufgaben zu erledigen.

Liebe Grüße aus Essen, euer Leser
Andre Kern

FIRE WARRIORS

Hallo N-ZONE!
Erst einmal möchte ich euch danken. Ich habe eure Zeitschrift eines Tages einfach mal so gekauft, weil ich wissen wollte, was so bei Nintendo los ist. Ich dachte mir nicht viel dabei und war echt überrascht, als ich eure tollen Berichte, Ankündigungen, Rückblicke und vieles mehr gelesen habe. Dank euch werde ich über viele tolle Spiele auf dem Laufenden gehalten und habe wieder zu Nintendo zurückgefunden.

N-ZONE: Das freut uns zu hören, vielen Dank :-)

Aber nun zum eigentlichen Punkt: Ich habe eure diversen Vorschauen und den Test zu *Hyrule Warriors* gelesen und freue mich riesig drauf, egal, was manche Kritiker sagen. Die Idee ist ähnlich irre wie das Serien-Crossover *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney*, und das hat mich bis zum Schluss großartig unterhalten. Derzeit arbeiten Intelligent Systems ja zusammen mit Atlus an einem *Fire Emblem*/*Shin Megami Tensei*-Crossover. Gibt es dazu schon Neuigkeiten?

N-ZONE: Abseits der Ankündigung vor einiger Zeit und dem gleichzeitig veröffentlichten Teaser gibt es zu dem Projekt leider noch keinerlei Infos. Sobald wir mehr wissen, liest du es aber natürlich in unserem Heft!

Was würdet ihr von einem *Fire Emblem Warriors* halten? Ich denke, dass da eine Menge möglich wäre angesichts der immensen Vielfalt an Klassen und Charakteren.

N-ZONE: Die Idee hat auf jeden Fall Potenzial und ließe sich auch recht einfach umsetzen. Jedoch ist *Fire Emblem* natürlich bei Weitem kein so großer Name wie *The Legend of Zelda*, sodass eine solche Zusammenarbeit wohl wesentlich weniger Käufer finden würde. Allerdings ist *Dynasty Warriors* für sich genommen schon eher ein Nischenprodukt und hat schon einige unerwartete Crossovers hervorgebracht. Ganz unmöglich ist deine Idee also nicht.

Ich freue mich jedenfalls auf mehr von euch und denke schon darüber nach, euer Heft zu abonnieren, wenn ich flüssig genug bin :-) Macht weiter so und viele Grüße, **Veit**

GUTER TON

Hallo N-ZONE-Team!
Mein Name ist Angelo, ich komme aus Vilshofen und lese euer Magazin nun schon seit meiner Kindheit. Ich schicke euch ein Bild meiner neuesten Kreation: Eine Figur von Link, komplett aus Kunstton gefertigt und selbst angemalt. Zusätzlich schicke ich euch ein Bild von anderen Figuren, die ich gebastelt habe. Die Link-Figur werde ich meiner Cousine zum Geburtstag schenken! Es würde mich sehr freuen, wenn ihr die Bilder veröffentlicht :-)

N-ZONE: Das machen wir sehr gerne. Vielen Dank für die tolle Einsendung!

Eine Frage habe ich noch: Wird es sich lohnen, das kommende *Super Smash Bros.* auf der Wii U zu kaufen statt auf dem 3DS? Können Leute mit der Wii-U-Version mit Leuten, die die 3DS-Version besitzen, auf irgendeine Art miteinander kommunizieren oder gegeneinander spielen?

N-ZONE: Der Kauf lohnt sich auf beiden Konsolen! Wie gut die 3DS-Version ist, kannst du in dieser Ausgabe in unserem Test lesen, und die Wii-U-Fassung wird wohl ebenso qualitativ hochwertig ausfallen. Der 3DS lässt sich als Controller für das Wii-U-*Smash Bros.* verwenden. Crossplay zwischen den beiden Versionen wird hingegen nicht möglich sein.

Ansonsten: macht weiter so! :-)
Angelo

Angelo ist ein wahrer Ton-Künstler und bastelt regelmäßig fleißig an hübschen Figuren zu Nintendo-Videospielen. Sein neuestes Werk schenkt er seiner Cousine zum Geburtstag.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

NINTENDOS NACHRICHTENSPERRE

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft scheint Nintendo ein Schweigegelübde abgelegt zu haben. Kommt es uns nur so vor oder sparen die Japaner gerade wirklich mit heißen neuen Infos?

Marco: Nun, Vik, es hat den Anschein, als müsste man Nintendo wieder einmal ein wenig rügen: Zeigte sich unser aller Lieblingskonzern vor allem in der ersten Jahreshälfte von seiner offenen und erfreulich gesprächigen Seite, ebbte die Informationsflut aus Kyoto nach der E3 nach und nach immer mehr ab. Vom in Los Angeles frisch angekündigten *Splatoon* hat man seit Juni nichts mehr gehört, die Wii U-Fassung von *Super Smash Bros.* räumte die Bühne und überließ sie ihrem 3DS-Pendant. Selbst jetzt, nicht mal mehr zwei Monate vor dem wahrscheinlichen Release der „großen" Version, gibt es von Nintendo keine neuen Infos. Glaubst du, dass Big N ab jetzt wieder einen Gang runterschalten möchte oder ist dies nur eine kurze Übergangsphase?

Viktor: Ja, da simmte ich dir zu, Marco. Seit dem fabelhaften Auftritt auf der E3 im Juni hat Nintendo den Info-Hahn tatsächlich ziemlich zugedreht. Insbesondere zu den Spielen, die erst nächstes Jahr erscheinen, schweigt sich Big N derzeit konsequent aus. Ich bin aber der festen Überzeugung, dass es sich dabei um eine Phase handelt. Nintendo kann es sich vor allem auf der Wii U nicht leisten, in eine erneute Lethargie zu verfallen, wie es einige Monate nach dem Release der Wii U der Fall war. Mit *Super Smash Bros.* hat Nintendo genau das richtige Ass im Ärmel, um die Verkäufe der Wii U nochmals anzukurbeln. Doch damit die Wii U auch längerfristig von diesem Schwung profitieren kann, müssen im nächste Jahr stetig neue Spiele ran. Deswegen rechne ich bald auch mit einer großen Nintendo Direct mit neuen Infos zu den kommenden Spielen. Entweder Ende des Jahres noch oder spätestens Januar/Februar.

Marco: Das entspräche dann ja auch dem zum Jahreswechsel vollzogenen Cut, wie ihn viele Publisher immer vornehmen. Die Schlacht um den besten Platz unterm Weihnachtsbaum ist entschieden, die dicksten Titel sind unters Volk gebracht und die Spielermeute giert bereits nach neuen Angeboten. Dementsprechend ist die kalte Jahreszeit dann immer die beste Zeit, um mit neuen Informationen herauszurücken, im Falle von Nintendo also in Form einer umfangreichen Direct-Ausgabe. Schon vorher rechne ich jedoch mit einem Update zur Verkaufspolitik des New 3DS. Während das Vorgängermodell noch in zig Bundles verramscht wird, erhalten die Australier den neuen Handheld schon am 21. November, wir allerdings erst irgendwann nächstes Jahr.

Viktor: Genauere Infos darüber, wie Nintendo die Veröffentlichung des neues 3DS-Modells hierzulande regeln will, wären definitiv spannend. Ich fürchte allerdings, dass wir uns dahingehend noch bis nächstes Jahr gedulden müssen. Schließlich hat Nintendo erst kürzlich die neuen, durchsichtigen 2DS-Modelle passend zu *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* für November angekündigt – was mich direkt an die gute alte Game-Boy-Ära erinnerte. Wozu es dieses Jahr aber auf jeden Fall noch Details geben wird, sind die Amiibos. Schließlich sollen die Sammelfiguren parallel zu *Super Smash Bros.* für Wii U erscheinen, und einige der Plastikhelden kann man auch bereits vorbestellen.

Marco: Ein Angebot, welches ich natürlich nicht ausschlagen werde, da ich mich tierisch auf die Figuren freue. Trotzdem wünsche ich mir für die Zukunft hinsichtlich der Release-Politik und der damit verbundenen Publicity etwas mehr Einheitlichkeit. Ich erwarte ja nicht, dass jedes Nischenspiel in jeder europäischen Direct-Ausgabe Erwähnung findet, aber so kurz vor Schluss sollte Nintendo seine Fans und Kunden nicht im Dunkeln stehen lassen.

Viktor: Wieso sich Nintendo jetzt zum Jahresende so zurückhält, verstehen wohl auch nur die Mannen in Kyoto. Nächstes Jahr darf der Informationsfluss jedenfalls gerne konstanter sein!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15% sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

862324

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

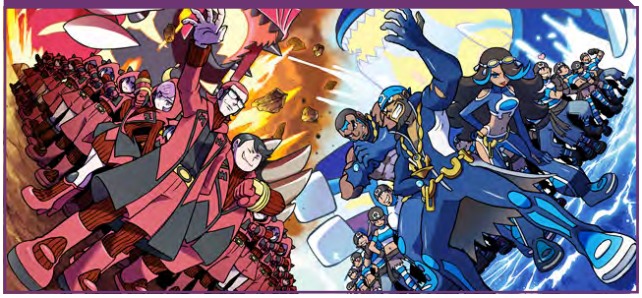
❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 12/2014
ab 19.11.14 am Kiosk

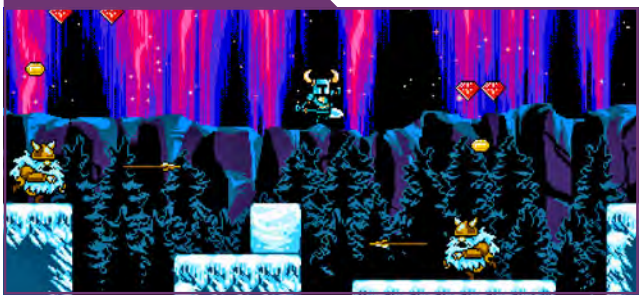
Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON OMEGA RUBIN & ALPHA SAPHIR (Test)



Mit etwas Glück klappt es nächste Ausgabe schon mit dem Test zu *Pokémon Omega Rubin* und *Alpha Saphir* und wir machen Hoenn unsicher.

SHOVEL KNIGHT (Test)

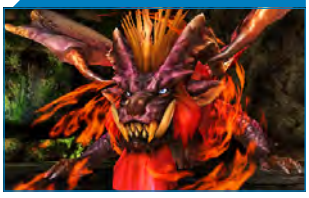


***Shovel Knight* vereint kreatives Charakterdesign mit den Tugenden der 8-Bit-Ära. Wie gut die Hommage an *Mega Man* und Co. ist, verraten wir euch nächstes Mal.**

LEGO BATMAN 3 (Test)

Batman bekommt mit *Jenseits von Gotham* sein drittes Lego-Spiel spendiert und wir nehmen es unter die Lupe.

MONSTER HUNTER 4 (Vorschau)



Wir spielen das Action-Rollenspiel für 3DS an und versorgen euch mit frischen Eindrücken.

play4 Ausgabe 11/14

Unsere Kollegen von der play4 liefern euch diesmal eine große Vorschau zu Sonys PS4-Racer *Driveclub* sowie einen ersten Bericht zu *Resident Evil: Revelations 2*, das ebenfalls für PS4 erscheinen wird. Außerdem beschäftigt sich das Team in einer Angespielt-Vorschau mit *Final Fantasy Type-0 HD* (PS4) und testete ausführlich den Online-Hit *Destiny* (PS4).

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Boris Borda, Christian Dörre, Stefanie Groß, Eric Heinecke, David Mola, Thuong Kieu Nguyen, Dominik Wulf
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Petra Jaser: Tel. +49 89 99 34 11 24; petra.jaser@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Die besten Videos aus 25 Jahre Computec

computec MEDIA
EDITION

Alle Videos auf www.videogameszone.de/computec25

Hier finden Sie auch weitere Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media.

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

MAGAZINE/E-PAPER | BOOKAZINES | WEBSEITEN | APPS | KONGRESSE | GAMING-SERVER

DIE APP FÜR SPIELEFANS

JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN!

Ab Herbst auch für Android!

Available on the App Store

GAMES TV 24

IMMER DABEI, SOFORT STARTKLAR:
TÄGLICH NEUE VIDEOS ZU SPIELEHITS
AUF ALLEN SYSTEMEN!

ÜBER 10.000 VIDEOS IN DER DATENBANK.

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

++ Spieletrailer, Testvideos, Messespecials und wöchentliche Show zur Let´s-Play-Szene! ++
++ Bildschirmfüllende Videos mit AppleTV ++ Inklusive FLIPr: Erstelle, bearbeite und teile eigene Stop-Motion-Filme ++

Mehr Infos zu GAMES TV 24 auf

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

NINTENDO 3DS

Nintendo

DEIN Mii GEGEN DEINE HELDEN!

IN JEDEM STECKT EIN HELD!

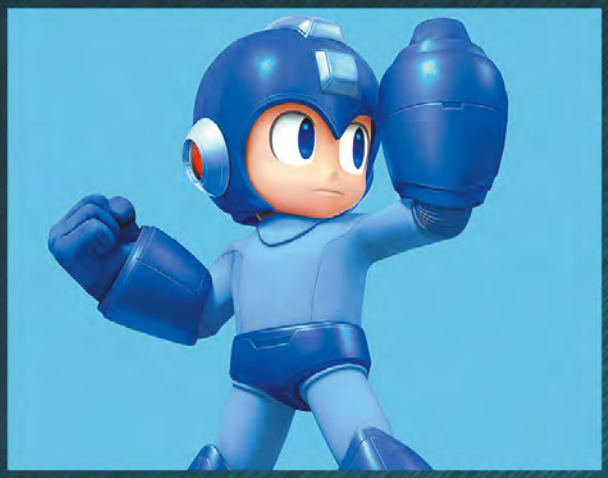
ZEIT, DEINE STÄRKEN AUSZUSPIELEN.

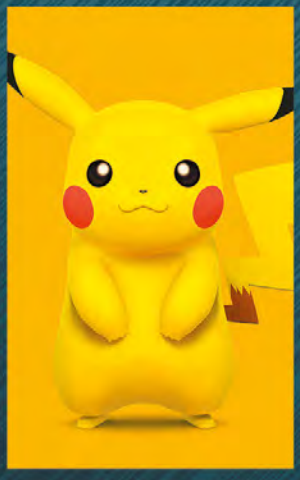
© 2014 Nintendo. Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc.

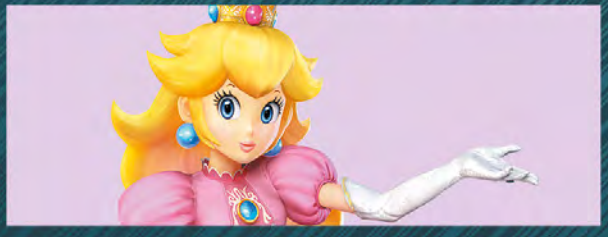
SUPER SMASH BROS.™ for NINTENDO 3DS

gamescom award
Best Mobile Game

gamescom award
gamescom most wanted consumer award







BEI SUPER SMASH BROS. ...

GEHT ES NUR UM EINES, NÄMLICH SICH GEGENSEITIG AUS DEM BILD ZU SCHLEUDERN.

Du kannst **schnelle Angriffe** oder **kräftigere Smash-Attacken** benutzen.

Jeder Treffer **erhöht** die **Schadens-Prozentzahl** deiner Gegner.

Je höher die **Kraftanzeige** ist, **desto weiter** werden sie **weggeschleudert.**

MARIO

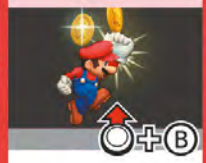
FEUERBALL

Wirf einen Feuerball, der über den Boden hüpft.

CAPE

Mit dem Cape kannst du Gegner herumwirbeln und zudem Geschosse reflektieren.

SUPER-SPRUNGSCHLAG



Die beim Sprung emporgestreckte Faust kann Gegner mehrfach treffen.

DRECKWEG 08/17

Spritze deine Gegner mit Wasser weg. Kann aufgeladen und ausgerichtet werden.

ULTRA-SMASH
MARIO FINALE

Du kannst einen riesigen Feuerball abfeuern, der sich nach vorne und oben ausbreitet.

DONKEY KONG

RIESENSCHLAG

Ein mächtiger Schlag. Drücke den Knopf, um ihn aufzuladen, und drücke erneut, um ihn auszuführen.

KOPFNUSS

Verpasse einem Gegner, der nicht in der Luft ist, eine Kopfnuss, um ihn in den Boden zu rammen.

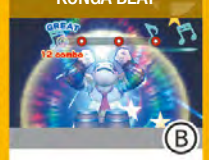
DREHSCHLAG

Lass deine Fäuste herumwirbeln. Du kannst dich währenddessen auch seitwärts bewegen.

BEBENSCHLAG

Schlage kräftig auf den Boden, um Schockwellen zu erzeugen, die Gegner in die Luft katapultieren.

ULTRA-SMASH
KONGA BEAT



Wenn du den A-Knopf im Rhythmus drückst, kannst du die Druckwellen verstärken.

LINK

HEROEN-BOGEN

Schieße einen Pfeil ab, der umso weiter fliegt, je länger du den Knopf drückst.

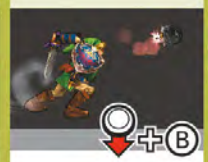
STURMBUMERANG

Richtet beim Wegfliegen Schaden an und schiebt beim Zurückkommen Gegner zu dir.

WIRBELATTACKE

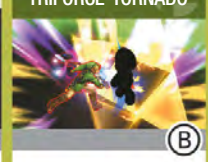
Richtet wirbelnd Schaden an, kann aber in der Luft auch zur Fortbewegung genutzt werden.

BOMBE



Wirf eine Bombe, die nach einiger Zeit oder bei Kontakt mit einem Gegner explodiert.

ULTRA-SMASH
TRIFORCE-TORNADO



Du kannst deine Gegner mit dem Triforce festhalten und dann mehrere Schwerthiebe ausführen.

SAMUS

CHARGE-BEAM

Ein energiegeladenes, geradeaus abgefeuertes Geschoss. Der Schuss kann aufgeladen werden.

RAKETE

Eine zielsuchende Rakete, die bei einem Smash-Angriff zur „Super Missile“ wird.

SCREW ATTACK

Springe wirbelnd in die Luft. Gegner in deiner Nähe werden mehrfach getroffen.

BOMBE

Wirf eine Bombe in deiner „Morph Ball“-Form ab. Die Explosion schleudert dich nach oben.

ULTRA-SMASH
ZERO LASER

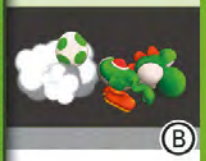
Ein riesiger Laserstrahl, der deine Gegner wegfegt. Du kannst den Schusswinkel mit dem Schiebepad verändern.

BEI SUPER SMASH BROS. ...
KOMMEN ALLE DEINE
LIEBLINGSCHARAKTERE ZUM SPIELEN ZUSAMMEN.

Du kannst in einer **riesigen Auswahl von Stages** aus **verschiedenen Videospielreihen** spielen.

YOSHI

EIERLEGER



Schnappe dir einen Gegner mit deiner Zunge, schlucke ihn und pack ihn in ein Ei.

EIER-ROLLO

Schlüpfe in ein Ei und rolle in Gegner hinein. Du kannst hierbei nur 1-mal springen.

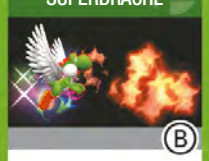
EIERWURF

Schleudere ein Ei auf Gegner. Du kannst vor dem Wurf den Wurfwinkel bestimmen.

YOSHI-BOMBE

Springe hoch und erzeuge bei der Landung eine Explosion, die Sterne hervorschießen lässt.

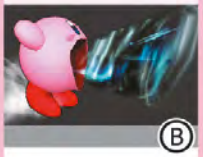
ULTRA-SMASH
SUPERDRACHE



Herumfliegen, Feuer spucken und mit dem Angriffsknopf riesige Feuerbälle schleudern!

KIRBY

EINSAUGER



Sauge Gegner ein. Du kannst eine ihrer Fähigkeiten kopieren oder sie als Stern ausspucken.

HAMMER

Schwinge einen Hammer. Wenn du den Angriff auflädst, wird er zum mächtigen „Feuerzorn".

FINAL CUTTER

Teile beim Springen Hiebe mit deinem Schwert aus. Die Landung erzeugt eine Schockwelle.

STEIN

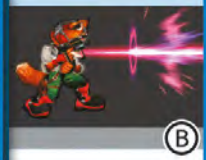
Verwandle dich in ein schweres Objekt und stürze auf den Boden. Dabei bist du vor Schaden gefeit.

ULTRA-SMASH
ULTRA-SCHWERT

Gegner mehrmals mit einem riesigen Schwert angreifen. Wenn du mehrere Gegner triffst, erzielst du eine größere Wirkung!

FOX

LASERSCHUSS



Die Strahlengeschosse bringen Gegner nicht ins Taumeln. Dafür ist aber Dauerfeuer möglich.

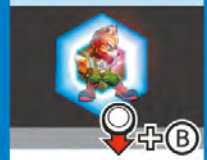
FOX-ILLUSION

Sprinte mit großem Tempo durch Gegner hindurch und schleudere sie in die Luft.

FEUER-FOX

Schieße eingehüllt in Flammen empor. Während des Aufladens kannst du die Richtung ändern.

REFLEKTOR



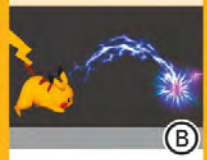
Reflektiere mit einem Schild Projektile. Diese sind auf dem Rückweg schneller und stärker.

ULTRA-SMASH
LANDMASTER

Du kannst einen Panzer rufen und dich ans Steuer setzen. Bewege das Schiebepad nach unten, um eine Rolle zu machen!

PIKACHU

DONNERSCHLEUDER



Schleudere eine Elektrokugel auf deine Gegner, die über die Stage hüpft.

SCHÄDELWUMME

Ramme Gegner von der Seite. Dieser Angriff kann auch aufgeladen werden.

RUCKZUCKHIEB

Bewege dich ganz schnell. In der Luft kannst du die Richtung ändern.

DONNER

Wenn der Blitz auch dich trifft, entsteht eine elektrische Ladung, die zusätzlich schadet.

ULTRA-SMASH
VOLTTACKLE

Du kannst Pikachus elektrisierenden Ultra-Smash mit dem Schiebepad lenken.

BEI SUPER SMASH BROS. ... MUSST DU DIE UMGEBUNG ZU DEINEM VORTEIL NUTZEN.

Du kannst die **nützlichen Helfer-Trophäen** aktivieren, um deine **Gegner abzulenken** oder **anzugreifen.**

Die **verschiedenen Pokémon** können auch hilfreich sein.

Du solltest immer darauf achten, in **welchem Level** du **gerade kämpfst.**

LUIGI

FEUERBALL

Wirf einen Feuerball nach vorn. Trifft er auf eine Wand oder den Boden, prallt er ab.

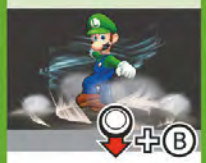
GRÜNE GRANATE

Wirf dich zur Seite! Kann aufgeladen werden. Achtung: Steckenbleiben/ Explodieren möglich!

SUPER-SPRUNGSCHLAG

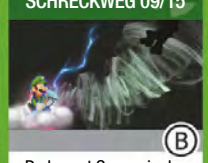
Schlage im Sprung nach oben zu. Je früher du triffst, desto mehr Schaden verursachst du.

LUIGI-ZYKLON



Drehe dich im Kreis und bewege dich seitlich. Drücke den Knopf wiederholt, um zu schweben.

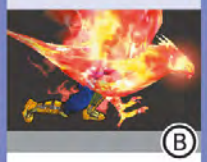
ULTRA-SMASH
SCHRECKWEG 09/15



Du kannst Gegner in der Nähe in diesen Staubsauger einsaugen, bevor du sie mit Schwung wieder herausschleuderst.

CAPTAIN FALCON

FALCON-PUNCH



Angriff nach kurzem Aufladen. Ziele nach hinten, um hinter dich zu schlagen.

RAPTOR BOOST

Sprinte vorwärts und schlage zu. Beim Einsatz in der Luft Meteoreffekt möglich.

FALCON DIVE

Springe nach oben. Triffst du im Sprung einen Gegner, stößt du dich mit einer Explosion ab.

FALCON-KICK

Ein Trittsprung, der am Boden seitwärts erfolgt und in der Luft schräg nach unten.

ULTRA-SMASH
BLUE FALCON

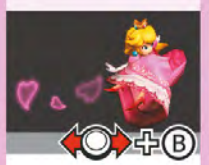
Du kannst hinters Steuer des Blue Falcon steigen und mit maximaler Geschwindigkeit in deine Gegner crashen.

PEACH

TOAD

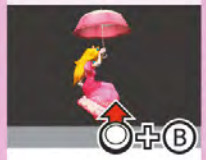
Halte Toad vor dich. Wird er getroffen, versprüht er Pilzsporen, die Schaden verursachen.

PEACH-BOMBE



Springe zur Seite und triff den Gegner mit der Hüfte. Peinliche Landung bei Misserfolg.

PEACHS SCHIRM

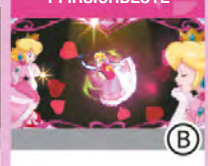


Springe in die Luft und öffne deinen Schirm. Halte ihn geöffnet, um langsam herabzugleiten.

GEMÜSE

Rupfe Gemüse aus dem Boden und wirf es. Der Schaden hängt von der Laune des Gemüses ab.

ULTRA-SMASH
PFIRSICHBLÜTE



Gegner in Schlaf versetzen und durch die köstlichen Leckereien Energie zurückbekommen.

BOWSER

FEUERODEM

Spucke Feuer. Die Richtung ist steuerbar, die Reichweite lässt bei intensiver Nutzung nach.

WRESTLINGATTACKE

Schnappe dir einen Gegner, springe hoch in die Luft und schleudere ihn dann zu Boden.

PANZERFESTE

Wirble deinen Panzer, um Gegner zu piksen. In der Luft gewinnst du an Höhe.

BOWSER-BOMBE

Krache von oben auf Gegner herab. Am Boden ausgeführt haust du sie zunächst nach oben weg.

ULTRA-SMASH
GIGA BOWSER

In Giga Bowser verwandeln und alles wegstampfen, -schmettern, -schleudern und -schlagen.

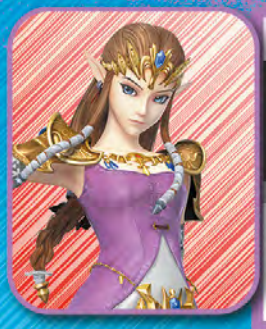
BEI SUPER SMASH BROS. ... GIBT ES EINE VIELZAHL VON VERSCHIEDENEN SPIELMODI.

Du kannst auch den neuen **Smash-Abenteuer-Modus** erleben! Dabei kannst du deinen **Charakter stärken,** indem du **Power-Ups sammelst,** und dich dann deinen Gegnern zum finalen Showdown stellen.

Im **Smash-Modus** kannst du **direkt** in einen normalen **Kampf einsteigen.**

Du kannst **alleine** oder zusammen **mit anderen** spielen.

ZELDA



NAYRUS UMARMUNG

Der dich umhüllende Kristall reflektiert Geschosse. Die kleineren Fragmente katapultieren Gegner weg.

DINS FEUERINFERNO

Richte diesen Zauber aus, während du den Knopf gedrückt hältst. Kräftiger bei großen Distanzen!

FARORES DONNERSTURM

Teleportiere dich in eine Richtung und schade Gegnern beim Erscheinen und Verschwinden.

PHANTOMHIEB

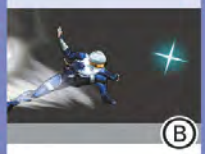
Rufe ein Phantom herbei, das für dich angreift und Schaden absorbiert. Lässt sich aufladen.

ULTRA-SMASH
LICHTPFEIL

Du kannst einen Lichtpfeil abfeuern, der allen Gegnern Schaden zufügt, die ihm im Weg stehen.

SHEIK

NADELSTURM



Bereite durch Knopfdruck bis zu sechs Nadeln für den Wurf vor. Drücke erneut, um zu werfen.

GRANATE

Wirf eine Granate, die Gegner anzieht, bevor sie explodiert.

VERSETZER

Teleportiere dich explosionsartig in eine beliebige Richtung.

SALTO

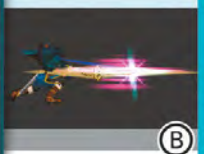
Greife deinen Gegner mit einem Fersentritt an. Prallst du zurück, kannst du erneut zutreten.

ULTRA-SMASH
LICHTPFEIL

Du kannst einen Lichtpfeil abfeuern, der allen Gegnern Schaden zufügt, die ihm im Weg stehen.

MARTH

SCHILD-BRECHER



Stich mit dem Schwert zu. Äußerst effektiv gegen Schilde. Kann aufgeladen werden.

TANZ-KLINGE

Bis zu vier Hiebe möglich, die je nach Schlagrichtung variieren können.

DELPHIN-HIEB

Springe nach oben und schlage mit dem Schwert zu. Der Angriff ist zu Beginn am gefährlichsten.

KONTER

Weiche aus und kontere. Die Angriffsstärke hängt vom Angriff des Gegners ab.

ULTRA-SMASH
KRITISCHER TREFFER

Ein einzelner, unglaublich starker Schlag, von dem sich deine Gegner erstmal erholen müssen.

META KNIGHT

MACH-TORNADO

Wirble herum und triff Gegner dabei mehrfach. Drücke den Knopf mehrmals, um abzuheben.

AEROBOHRER

Ein Seitwärtsangriff mit ausgestrecktem Schwert. Du kannst deine Flugbahn dabei etwas steuern.

BOGENSPRUNG

Du springst hoch, stichst mit dem Schwert zu, machst dann einen Salto und stichst erneut zu.

DIMENSIONSCAPE

Teleportiere dich an eine andere Stelle. Drücke beim Auftauchen den Knopf, um anzugreifen.

ULTRA-SMASH
SCHWARZES LOCH

Du kannst deine Gegner in Dunkelheit hüllen und dann einen vernichtenden Angriff entfesseln.

BEI SUPER SMASH BROS. ... GIBT ES ENDLOSE MEHRSPIELER-ACTION.

Du kannst **gegen andere Besitzer** von Super Smash Bros. für **Nintendo 3DS** antreten. Du kannst dich **online** verbinden und es mit einer **riesigen Community** von Super Smash Bros.-Spielern aufnehmen.

PIT

PALUTENA-BOGEN

Schieße einen lenkbaren Pfeil ab. Während des Aufladens kannst du dein Ziel anvisieren.

AUFWÄRTSARM

Nach einem Sprint versetzt du einem Gegner einen Kinnhaken. Geschosse werden abgewehrt.

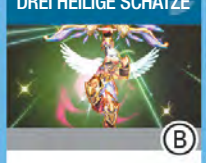
FLUGFÄHIGKEIT

Du fliegst hoch in die Luft. Beim Aufladen kannst du die Flugrichtung festlegen.

SCHILDORBITARE

Du bist vorn und hinten geschützt. Geschosse werden reflektiert. Die Orbitare sind zerstörbar.

ULTRA-SMASH
DREI HEILIGE SCHÄTZE



Du kannst mehrere mächtige Angriffe nacheinander entfesseln, die die Kraft der antiken Schätze haben.

ZERO SUIT SAMUS

PARALYSATOR

Schieße einen Energiestrahl, der Gegner lähmt. Kann aufgeladen werden.

PLASMA-PEITSCHE

Schlage mit einer Peitsche aus Energie zu. Du kannst mit ihr auch nach Kanten greifen.

KRAFTKICK

Füge Gegnern im Sprung Mehrfachtreffer zu und beende den Angriff mit einem Roundhouse-Kick.

STILETTOSPRUNG

Schlage einen Salto. Landest du auf einem Gegner, rammst du ihn in den Boden.

ULTRA-SMASH
KAMPFSCHIFF

Du kannst deine Gegner mit deinem Kampfschiff ins Visier nehmen und mit dem B-Knopf feuern.

IKE

ERUPTION

Schwertstoß in den Boden, der eine Eruption verursacht. Maximales Aufladen schadet dir.

BLITZHIEB

Verpasse Gegnern, die dir im Weg stehen, mächtige Hiebe, die sich aufladen lassen.

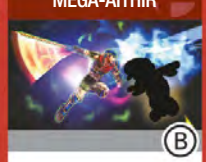
AITHIR

Wirf deine Waffe hoch, fang sie im Sprung und greife beim Fallen mit wirbelndem Schwert an.

KONTER

Blockt und kontert gegnerische Angriffe. Die Stärke hängt vom gekonterten Angriff ab.

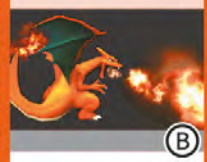
ULTRA-SMASH
MEGA-AITHIR



Du kannst deine Gegner in die Luft schleudern, bevor du eine Reihe von Schwerthieben entfesselst.

GLURAK

FLAMMENWURF



Feuriger Atem, der sich geringfügig lenken lässt. Bei langem Einsatz sinkt die Reichweite.

FLAMMENBLITZ

Explosiver Angriff, bei dem du zur Seite schnellst. Fügt auch dir selbst Schaden zu!

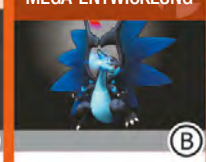
FLIEGEN

Du steigst spiralförmig in die Lüfte empor, wobei du Gegner mehrfach treffen kannst.

ZERTRÜMMERER

Zertrümmere Felsen mit deinem Kopf. Die Bruchstücke und der Kopfstoß selbst schaden deinen Gegnern.

ULTRA-SMASH
MEGA-ENTWICKLUNG



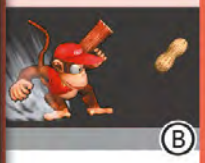
Zu Mega Glurak X entwickeln und Gegner mit einem Angriff wegschleudern.

BEI SUPER SMASH BROS. ... ERWARTET DICH AUCH EIN VIDEOSPIEL-MUSEUM.

Du kannst hunderte **verschiedene Trophäen** und **Aufkleber sammeln.**
Du kannst die **Geschichte hinter allen Trophäen** entdecken.
Du kannst **CDs sammeln** und die **umfangreiche Musik-Sammlung** genießen.

DIDDY KONG

ERDNUSSWERFER



Lade Diddys Erdnusswerfer nicht zu lange auf, sonst fliegt er dir um die Ohren!

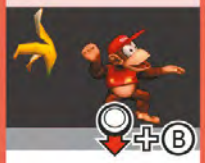
AFFENSALTO

Mach einen Salto nach vorn und greife dir Gegner oder drücke den Knopf erneut, um zuzutreten.

RAKETENROCKER

Lade den Angriff auf, um höher zu steigen. Bei einem Treffer verlierst du den Raketenrocker.

BANANENSCHALE



Wirf die Bananenschale hinter dich, damit deine Gegner ausrutschen.

ULTRA-SMASH
RAKETENROCKER-FEUERWUCHT

Du kannst dein Raketenfass zünden und damit losfliegen, und dabei explosive Erdnüsse auf alle Gegner unter dir fallen lassen.

KING DEDEDE

EINSAUGER

Sauge Gegner ein und spucke sie als Sterne wieder aus.

GORDOW-WURF

Wirf einen Gordow. Mit dem richtigen Timing kann ein Gegner ihn wieder zurückschlagen.

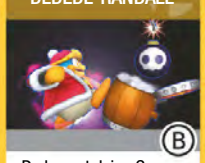
SUPER-DEDEDE-SPRUNG

Dieser Sprung lässt den Boden erzittern. Steuere ↑, um sanft zu landen.

DÜSENHAMMER

Lade den Hammer während des Laufens auf, aber nicht zu viel, sonst verletzt du dich!

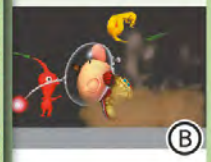
ULTRA-SMASH
DEDEDE-RANDALE



Du kannst deine Gegner mit Dededes Atem betäuben, und dann seinen Hammer schwingen, um sie zu erledigen!

OLIMAR

PIKMIN-ERNTE



Ernte hiermit bis zu drei Pikmin in dieser Reihenfolge: Rot, Gelb, Blau, Weiß und Lila.

PIKMIN-WURF

Wirf Pikmin auf Gegner. Lila Pikmin schlagen zu, alle anderen bleiben am Opfer haften.

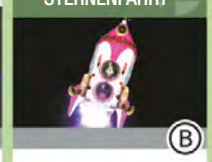
FLÜGEL-PIKMIN

Fliege umher und bestimme die Flugrichtung. Mit vielen Pikmin fliegt es sich schwieriger.

PIKMIN-APPELL

Reihenfolge zu ändern. Verleiht dir kurzfristig Superrüstung.

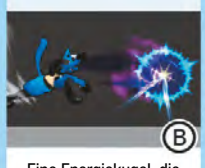
ULTRA-SMASH
STERNENFAHRT



Von der Oberfläche des Planeten entkommen, bevor seine hungrigen Bewohner alle Gegner angreifen.

LUCARIO

AURASPHÄRE



Eine Energiekugel, die Gegnern schon beim Aufladen schadet. Drücke erneut, um sie zu werfen.

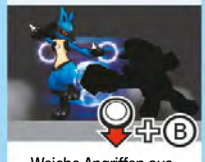
KRAFTWELLE

Mit diesem mächtigen Schlag, der Energie freisetzt, kannst du Gegner in der Nähe greifen.

TURBOTEMPO

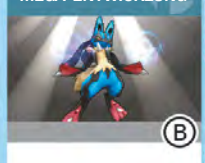
Du schnellst durch die Luft und greifst dann an. Im Flug kannst du die Richtung noch korrigieren.

DOPPELTEAM

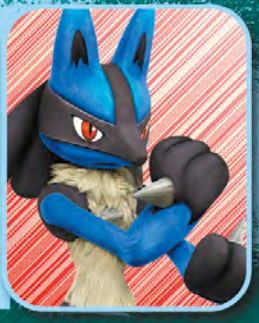


Weiche Angriffen aus. Bei gutem Timing kannst du mit einem Trittsprung kontern.

ULTRA-SMASH
MEGA-ENTWICKLUNG

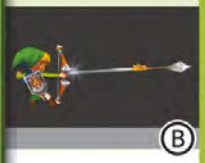


Gegnern mit massiv verstärkten Fähigkeiten vernichtend schlagen.



TOON LINK

HEROEN-BOGEN



Feuere einen Pfeil mit deinem Bogen ab. Du kannst den Schuss auch aufladen.

BUMERANG

Verursacht natürlich auch bei seiner Rückkehr Schaden. Kann schräg geworfen werden.

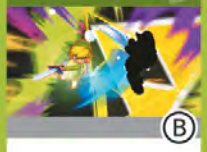
WIRBELATTACKE

Drehe dich mit dem Schwert rasend schnell im Kreis. Mehrfachtreffer möglich. Aufladbar.

BOMBE

Wirf eine Bombe, die nach einiger Zeit oder bei Kontakt mit einem Gegner explodiert.

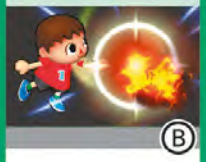
ULTRA-SMASH
TRIFORCE-TORNADO



Du kannst deine Gegner mit dem Triforce festhalten und dann mehrere Schwerthiebe ausführen.

BEWOHNER

VOLLE TASCHEN



Verstaue ein Item oder Geschoss in der Tasche. Drücke den Knopf erneut, um es herauszuholen.

GYROID-RAKETE

Feuere eine Gyroid-Rakete ab. Halte den Knopf gedrückt, um auf ihr zu fliegen.

BALLONFLUG

Setze dir einen Hut mit Ballons auf, um zu fliegen. Vorsicht: die Ballons können platzen!

HOLZFÄLLEN

Pflanze einen Baum, gieße ihn und fälle ihn so, dass du den Gegner damit verletzt.

ULTRA-SMASH
EINWEIHUNGSPARTY

Tom Nook und seine Neffen bauen ein Haus um deine Gegner und schleudern sie dann darin in die Luft!

Wii FIT TRAINERIN

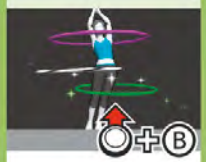
SONNENGRUSS

Feuere eine Energiekugel auf deine Gegner. Bei voller Ladung heilt sie dich geringfügig.

KOPFBALL

Angriff mit Köpfchen. Drücke den Knopf erneut, um den Zeitpunkt des Kopfballs zu bestimmen.

FITNESSREIFEN

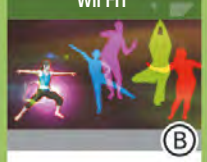


Springe hoch und füge Gegnern Schaden mit den Reifen zu. Drücke schnell, um höher zu steigen.

TIEFES ATMEN

Drücke den Knopf im richtigen Moment, um dich zu heilen und Gegner leichter wegkatapultieren zu können.

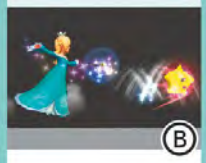
ULTRA-SMASH
Wii FIT



Du kannst deinen Gegner mit einem Ansturm von Silhouetten aus dem Bild drängen.

ROSALINA

LUMA-SCHUSS



Wirf Luma auf Gegner. Drücke den Knopf erneut, um Luma zurückzurufen. Der Angriff lässt sich aufladen.

STERNENTEILE

Luma feuert drei Sternenteile ab – auch wenn er sich gar nicht in Rosalinas Nähe befindet.

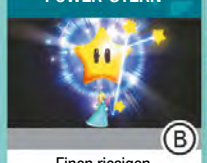
STERNENSPRUNG

Springe schräg nach oben. Der Sprungwinkel lässt sich etwas beeinflussen.

ANZIEHUNGSKRAFT

Ziehe Items und Geschosse an dich heran und verletze damit Gegner.

ULTRA-SMASH
POWER-STERN



Einen riesigen Stern rufen, der sich in kleinere Sterne teilt, bevor alles in einer großen Explosion endet.

LITTLE MAC

GERADE

Drücke den Knopf zum Aufladen und drücke erneut, um nach vorn zu stürzen und zuzuschlagen.

SPRUNGSCHWINGER

Weiche niedrigen Angriffen aus und schlag zu. Drücke den Knopf erneut, um früher zuzuschlagen.

MEGA-AUFWÄRTSHIEB

Schlag beim Drehsprung nach oben zu und triff deine Gegner dabei mehrfach.

AUSWEICHKONTER

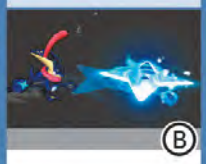
Bei korrektem Timing weichst du dem Angriff aus und konterst mit einem Aufwärtshaken.

ULTRA-SMASH
GIGA MAC

Du kannst dich in das kolossale Alter-Ego von Little Mac verwandeln und verheerende Schläge austeilen.

QUAJUTSU

WASSER-SHURIKEN



Wirf einen Shuriken aus Wasser geradeaus. Durch Aufladen wird er sogar noch größer!

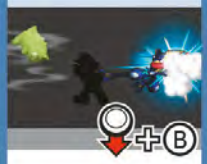
SCHATTENSTOSS

Sende einen Schatten aus. Lässt du den Knopf los, schlägst du genau an diesem Ort zu!

HYDROPUMPE

Dieser kräftige Wasserstrahl schießt dich in eine Richtung, die du selbst bestimmen kannst.

DELEGATOR



Setze einen Stellvertreter ein, der einen Angriff abfängt, um dir einen Konter zu ermöglichen.

ULTRA-SMASH
NINJA-GEHEIMTECHNIK

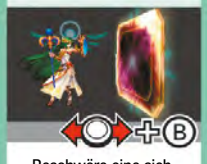
Du kannst Gegner in der Nähe in den Orbit schleudern und ihnen vor dem Umriss des Vollmonds ordentlich zusetzen.

PALUTENA

AUTO-FADENKREUZ

Feuere Energieblitze aus deinem Stab auf den Gegner direkt vor dir ab.

REFLEKTOR

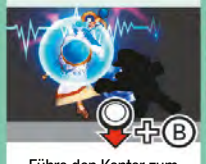


Beschwöre eine sich vorwärts bewegende Wand, die Schaden abwehrt und Gegner wegschiebt.

TELEPORT

Teleportiere dich in eine Richtung. Du bist dabei immun, kannst aber auch nicht angreifen.

KONTER



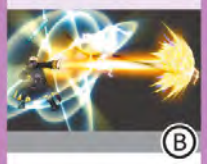
Führe den Konter zum richtigen Zeitpunkt aus, um den Angriff deines Gegners zu reflektieren.

ULTRA-SMASH
SCHWARZES LOCH UND MEGALASER

Du kannst Gegner mit einem schwarzen Loch heranziehen und ihnen dann mit einem Laserstrahl einheizen.

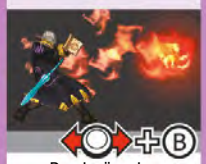
DARAEN

DONNER



Schleudere Blitze. Lade den Angriff zum „Elfendonner“, „Arkusdonner“ oder „Thoron“ auf.

ARKUSLICHT



Beschwöre eine Flammensäule auf dem Boden. Kann nicht oft hintereinander eingesetzt werden.

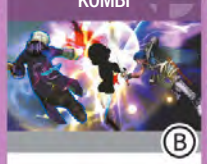
ELFENWIND

Zwei Windstöße tragen dich nach oben und schieben Gegner unter dir weg. Nur begrenzt einsetzbar.

NOSFERATU

Belege einen Gegner vor dir mit einem Fluch, der ihm schadet und dich gleichzeitig heilt.

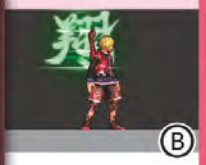
ULTRA-SMASH
KOMBI



Du kannst dich mit Chrom verbünden und gemeinsam Angriffe entfesseln.

SHULK

MONADO-TECHNIKEN



Aktiviere eine der fünf Monado-Techniken. Jede von ihnen bietet bestimmte Vorteile.

RÜCKSCHLAG

Spring nach vorn und schlag mit dem Schwert zu. Am effektivsten sind Angriffe von hinten.

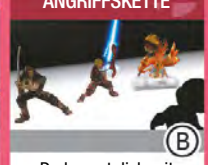
LUFTHIEB

Hebe einen Gegner mit einem Schwertstreich in die Luft. Weiterer Hieb im Sprung möglich.

VISION

Du weichst einem gegnerischen Angriff problemlos aus und setzt einen schnellen Konter.

ULTRA-SMASH: ANGRIFFSKETTE



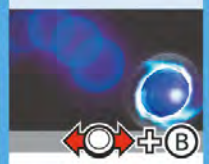
Du kannst dich mit Shulks Team-Gefährten zusammentun, um eine vernichtende Angriffskette auszulösen.

SONIC

VERFOLGUNGSANGRIFF

Du springst in die Luft und stürzt dich auf den Gegner, der dir am nächsten ist (falls in Reichweite).

WIRBELSPRINT



Rolle auf der Stage hin und her. Kann aufgeladen und mit anderen Angriffen kombiniert werden.

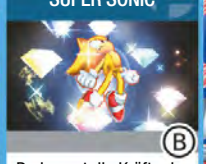
SPRUNGFEDER

Springe hoch in die Luft! Bei Einsatz am Boden können auch Gegner die Sprungfeder verwenden.

WIRBELLADUNG

Ähnlich wie „Wirbelsprint". Drücke wiederholt den Knopf, um den Angriff aufzuladen.

ULTRA-SMASH: SUPER SONIC



Du kannst die Kräfte des Chaos-Emeralds anzapfen und deine Gegner mit hoher Geschwindigkeit rammen.

MEGA MAN

METAL BLADE

Wirf Metal Mans wirbelndes Sägeblatt, das durch Gegner in die von dir gewählte Richtung saust.

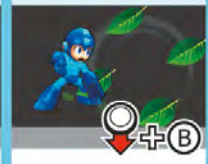
CRASH BOMBER

Mit Crash Mans Waffe kannst du Bomben schießen, die an deinen Gegnern haften.

RUSH COIL

Rufe Mega Mans treuen Freund Rush herbei, dessen Rücken du als Trampolin nutzen kannst.

LEAF SHIELD



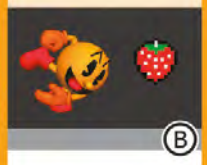
Wood Mans rotierender Schild schadet nahen Gegnern. Du kannst die Blätter auch abschießen.

ULTRA-SMASH: MEGA-LEGENDEN

Kräfte mit anderen Generationen von Mega Man kombinieren und einen mächtigen Schuss abfeuern.

PAC-MAN

OBST

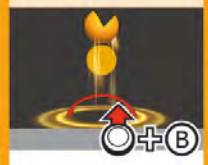


Kredenze deinen Gegnern Obst. Einige der Früchte sind allerdings nicht so genießbar...

KRAFTPILLE

Lass eine Reihe von Pac-Punkten erscheinen, die in einer Retro-Kräfte verleihenden Kraftpille enden.

PAC-SPRUNG

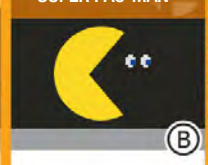


Lass ein Trampolin erscheinen, von dem du einige Male hoch in die Luft springen kannst.

HYDRANT

Ein starker Wasserstrahl stößt alle zurück, die dem Hydranten zu nahe kommen.

ULTRA-SMASH: SUPER PAC-MAN



Du kannst dich mit dem Schiebepad bewegen, deine Gegner verschlucken und dann wieder ausspucken.

Mii-BOXER

EISENKUGEL

Diese Eisenkugel hat Durchschlagskraft, sie fliegt aber nicht weit und prallt nirgends ab.

TURBOTRITTE

Du rast nach vorn und bedrängst deine Gegner mit Tritten und einem anschließenden Kinnhaken.

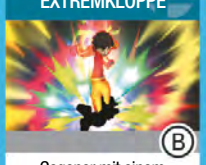
SALTOKICK

Du trittst 2-mal zu. Zuerst beim Salto und beim Fallen nochmals mit der Ferse.

FLUGKOPFNUSS

Halber Salto, bei dem du mit dem Kopf voraus auf den Gegner zustürzt und ihn in den Boden rammst.

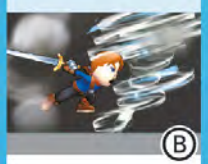
ULTRA-SMASH EXTREMKLOPPE



Gegener mit einem Kinnhaken hochschleudern, eine Schlagkombination nachsetzen, und mit einem Meteor Smash festnageln.

Mii-SCHWERTKÄMPFER

TORNADOHIEB



Ein wirbelnder Schwertstreich, der deinen Gegnern einen Tornado entgegenschickt.

SALTOSTICH

Katapultiere Gegner in deiner Nähe weg oder stich nach einigen Saltos mit dem Schwert zu. Aufladbar.

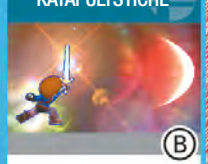
GRAVITATIONSHIEB

Führe beim Sprung nach oben einen Schwerthieb aus und stich dann erneut nach unten zu.

KLINGENKONTER

Blockt und kontert gegnerische Angriffe. Die Stärke hängt vom gekonterten Angriff ab.

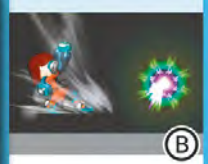
ULTRA-SMASH KATAPULTSTICHE



Du kannst zahllose Schockwellen aus deiner Klinge abfeuern.

Mii-SCHÜTZE

ENERGIESTOSS

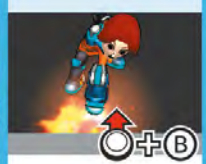


Aufladbarer Plasmaschuss. Die Verwendung des Schilds unterbricht das Aufladen.

BRENNBALL

Schieße einen Feuerball schräg nach unten, um ein Mini-Inferno zu entfachen.

WOLKENSPRUNG

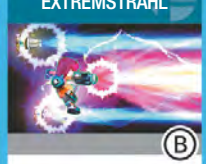


Ein Sprung, ausgelöst durch den Rückstoß eines Schusses nach unten. Dieser schadet Gegnern.

BOOST-REFLEKTOR

Reflektiert gegnerische Geschosse. Diese sind danach noch stärker.

ULTRA-SMASH EXTREMSTRAHL



Du kannst einen Laserstrahl abfeuern und alle Gegner wegfegen, die ihm im Weg stehen.

Deinen Herausforderer deinen Wünschen anpassen!

Du kannst aus einer Vielfalt an Special Moves und Ausrüstungen auswählen.

Deinen Charakter auf die Wii U-Version* übertragen!

*Erscheint noch 2014!

© 2014 Nintendo Co., Ltd.
Original Game: © Nintendo Co., Ltd. / HAL Laboratory, Inc.
Characters: © Nintendo Co., Ltd. / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc. / MONOLITHSOFT